K
AMIGA PC
3DO
CD-ROM
CON K E NEWEL GRATIS ALLO SMAU
Anno VI n. 10
OTTOBRE 1994
Lire 5500
GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRO
DOOM 2
IL TERRORE CONTINUA!
ECTS
ANTEPRIME DA LONDRA
SYSTEM SHOCK
LA ORIGIN RITORNA ALLA GRANDE
INFERNO
TORNIAMO NELLO SPAZIO CON LA DID
JOVANOTTI
PRINCE
E WOODSTOCK
MUSICA, MUSICA... DELLA MADONNA
ISSN 1122-1313
RECENSIONI ANTEPRIME
PUTTY SQUAD • BUMP 'N' BURN • STAR CRUSADER • DREAM WEB • ISHAR 3 • CENTRAL INTELLIGENCE • DARK LEGIONS • LINKS PRO • TREASURE & TRAPS • RAPTOR • ALIEN LEGACY • JAMMIT • REBEL ASSAULT • ROAD RASH
TNT
MYST
QUEST FOR GLORY 4
GOBLINS 3
Glénat

QUEEN COMPUTER

"Emozioni Virtuali"

L. 69.900 · L. 59.900 · PC 109.900 Amiga 99.900 · PC 89.900 Amiga 79.900 · PC 79.900 Amiga 69.900 · L. 79.900 · PC 49.900 Amiga 49.900 · L. 79.900 · PC 89.900 Amiga 79.900 · L. 49.900 · L. 79.900 · L. 69.900 · L. 89.900 · L. 69.900 · Amiga 89.900 · PC 89.900 Amiga 79.900

AMIGA

	AMIGA 500	AMIGA 1200
AIR FORCE COMMANDER	79.900	--
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	59.900	59.900
ALIEN 3	59.900	--
ALIEN BREED 2	79.900	89.900
AMBERMOON	telef.	--
AMBERSTAR	telef.	--
APOCALYPSE	59.900	--
ARABIAN NIGHTS	49.900	--
ARCADE POOL	39.900	--
AWARD WINNERS II	79.900	--
BANSHEE	--	69.900
BATTLE ISLE '93	69.900	--
BATTLE OF BRITAIN	79.900	--
BATTLECHESS II	59.900	--
BATTLETOADS	49.900	--
BEASTLORD	59.900	--
BENEATH A STEEL SKY	99.900	--
BENEFACTOR	telef.	--
BEST OF THE BEST	telef.	--
BLADE OF DESTINY	119.900	--
BLASTAR	59.900	--
BODY BLOWS 2	79.900	89.900
BRIAN THE LION	79.900	--
BRUTAL FOOTBALL	69.900	telef.
BUBBA'N'STIX	69.900	--
BUMP'N'BURN	69.900	--
BURNING RUBBER	69.900	59.900
CAMPAIGN 2	89.900	--
CANNON FODDER	69.900	--
CAPTIVE 2/LIBERATION	--	79.900
CHAMPIONSHIP MANAGER '93-'94	69.900	--
CHAOS ENGINE	69.900	59.900
CIVILIZATION	109.900	99.900
CLIFFHANGER	69.900	--
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	telef.	--
COMBAT AIR PATROL	79.900	--
COOL SPOT	79.900	--
CRASH DUMMIES	59.900	--
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.	--
D-DAY:THE BEGINNING OF THE END	79.900	--
D/GENERATION	--	49.900
DANGEROUS STREETS	59.900	59.900
DARKMERE	69.900	--
DARKSEED	telef.	--
DEEP CORE	59.900	--
DENNIS	59.900	79.900
DESERT STRIKE	69.900	--
DETROIT	79.900	--
DIGGERS	--	89.900
DOGFIGHT (ITA)	99.900	--
DONK	59.900	--
DRACULA	69.900	--
DUNE II	89.900	--
ELFMANIA	59.900	--
EMPIRE SOCCER '94	59.900	--
F1 GRAND PRIX	89.900	--
F17 CHALLENGE	39.900	--
FATMAN	69.900	69.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.900	--
FLASHBACK	109.900	--
FORMULA 1	59.900	--
FRONTIER - ELITE II	79.900	--
FURY OF THE FURRIES	79.900	--
GENESIA	79.900	--
GLOBAL DOMINATION	99.900	--
GLOBDULE	69.900	--
GOAL	69.900	--
GOBLINS III	89.900	--
GUNSHIP 2000	109.900	--
HARPOON 1.2.1	89.900	--
HEIMDALL II	79.900	79.900
HIRED GUNS	79.900	--
IMPOSSIBLE MISSION 2025	89.900	82.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900	--
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900	--
JAMES POND III	--	69.900
JURASSIC PARK	59.900	59.900
K240	69.900	--
KICK OFF 3	59.900	69.900
KID CHAOS	59.900	--
KING'S QUEST VI	telef.	--
KING'S TABLE	79.900	--
KINGMAKER	99.900	--
KIT VICIOUS	telef.	--
KRUSTY'S FUN HOUSE	59.900	--
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	59.900	--
LAST ACTION HERO	69.900	--
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	89.900	--
LEGACY OF SORASIL	69.900	--
LEGEND OF KYRANDIA	99.900	--
LEGENDS OF VALOUR	109.900	--
LITIL DIVIL	telef.	--
LIVING PINBALL	telef.	--
LOOM	79.900	--
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900	--
METAMORPHOSIS	telef.	--
MONKEY ISLAND	79.900	--
MONKEY ISLAND 2	119.900	--
MORPH	59.900	79.900
MORTAL KOMBAT	69.900	--
MR NUTZ	49.900	--
NAUGHTY ONES	69.900	69.900
NICKY 2	telef.	--
NIGEL MANSELL'S W. CHAMPIONSHIP	--	69.900
NO SECOND PRIZE	59.900	--
ONE STEP BEYOND	49.900	--
OSCAR (TROLLS 2)	59.900	59.900
OUT TO LUNCH	--	69.900
OVERDRIVE	69.900	--
OVERKILL	--	49.900
PERIHELION	79.900	--
PINBALL FANTASY	--	79.000
PINKIE	telef.	--
PLANET FOOTBALL	79.900	--
PREMIER MANAGER 2	69.900	--
PRIME MOVER	59.900	--
PRINCE OF PERSIA	29.900	--
PROJECT-X	39.900	--
PUGGSY	79.900	--
PUTTY SQUAD	telef.	--
QWAK	39.900	--
RALLY	telef.	--
REACH FOR THE SKIES	89.900	--
REALMS OF DARKNESS	telef.	--
RETEE 2	59.900	--
RISE OF THE ROBOTS	telef.	--
ROAD RUSH	39.900	--
RULES OF ENGAGEMENT 2	99.900	--
RYDER CUP	telef.	69.900
SABRE TEAM	--	69.000
SECOND SAMURAI	79.900	79.900
SEEK AND DESTROY	49.900	--
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.900	--
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900	--
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	telef.	--
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.	--
SIERRA SOCCER	79.900	--
SILLY PUTTY 2	--	telef.
SIM CITY 2000	--	telef.
SIM LIFE	89.900	89.900
SIMON THE SORCERER-IL MAGO	89.900	99.900
SKIDMARKS	69.900	--
SLEEPWALKER	49.900	--
SOCCER KID	59.900	59.900
SPACE HULK	99.900	--
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	--	89.900
STARDUST	telef.	--
STARLORD	89.900	--
STRATEGO	69.900	--
STREET FIGHTER 2	59.900	--
SUMMER OLYMPICS	59.900	--
SUPER METHANE BROTHERS	59.900	--
SUPERFROG	79.900	--
SYNDICATE	89.900	--
T-RACER	telef.	--
TEAM 17 COLLECTION VOL.1	99.900	--
TENSAI	telef.	--
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69.900	--
TETRIS + 7 COLORS	69.900	--
THE BLUE & THE GRAY	99.900	--
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	telef.	--
THE SETTLERS	89.900	--
THEME PARK	--	89.900
TOP GEAR 2	telef.	--
TORNADO	99.900	90.900
TOTAL CARNAGE	69.900	69.900
TRADERS	telef.	--
TRAPS'N 'TREASURES	59.900	--
TROLLS	49.900	49.900
TURBO TRAX	telef.	--
TURNING POINTS	79.900	--
TURRICAN 3	49.900	--
UFO	79.900	--
UNIVERSE	79.900	--
URIDIUM 2	69.900	--
WALKER	69.900	--
WAR IN THE GULF	89.900	--
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	69.900	--
WILD CUP SOCCER	55.900	--
WING COMMANDER	89.900	--
WINTER OLYMPICS	89.900	--
WIZ'N'LIZ	69.900	--
WIZKID	39.900	--
WORLD CUP USA 94	79.900	--
YO! JOE!	69.900	--
ZEEWOLF	telef.	--
ZOOL 2	59.900	69.900

AMIGA CD32™

AKIRA	telef.
ALFRED THE CHICKEN (IL POLLO)	49.900
ALIEN BREED SP.EDIT. + QWAK	69.900
ARABIAN NIGHTS	53.900
ARCADE POOL & SUPERFROG	69.900
BANSHEE	69.900
BATTLECHESS	69.900
BATTLETOADS	55.000
BEAVERS	59.900
BRIAN THE LION	49.900
BRUTAL FOOTBALL	69.900
BUBBA'N'STIX	59.900
BUBBLE AND SQUEAK	telef.
BUMP'N'BURN	69.900
CAPTIVE 2/LIBERATION	79.000
CASTLES II	69.900
CHAMBERS OF SHAOLIN	49.000
CHAOS ENGINE	69.900
CHUCK ROCK II	59.900
CYBERWAR	telef.
D/GENERATION	49.900
DANGEROUS STREETS	39.900
DEEP CORE	59.900
DENNIS	49.900
DIGGERS	telef.
DISPOSABLE HERO	69.900
FIRE & ICE	69.900
FLINK	telef.
FLY HARDER	49.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
FURY OF THE FURRIES	79.900
GLOBAL EFFECT	69.900
GUARDIAN	telef.
GUNSHIP 2000	69.900
HEIMDALL II	69.900
IMPOSSIBLE MISSION 2025	69.900
INFERNO	telef.
INTERNATIONAL KARATE PLUS	39.900
JAMBALA	49.900
JAMES POND III	79.900
JET STRIKE	59.900
JURASSIC PARK	59.900
KICK OFF 3	69.900
KID CHAOS	69.900
LABYRINTH OF TIME	69.900
LEGACY OF SORASIL	69.900
LITIL DIVIL	69.900
LOTUS TRILOGY	59.900
MEAN ARENAS	59.900
MICROCOSM	149.900
MORPH	59.900
MORTAL KOMBAT	telef.
MYTH	39.900
NAUGHTY ONES	59.900
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF	69.900
NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP	59.900
OUT TO LUNCH	55.000
OVERDRIVE & ASSASSIN	69.900
OVERKILL & LUNAR-C	60.000
PINBALL FANTASY	79.900
PIRATES GOLD	79.900
PLANET FOOTBALL	89.900
PREMIERE	49.900
PROJECT-X SE + F17 CHALLENGE	69.900
ROBOCOD	59.000
RYDER CUP	79.900
SABRE TEAM	69.900
SEEK AND DESTROY	59.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	59.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	59.900
SIMON THE SORCERER - IL MAGO -	79.900
SLEEPWALKER	59.900
STRIKER -WORLD SOCCER-	69.900
SUMMER OLYMPICS	59.900
SUPER METHANE BROTHERS	69.900
SURF NINJAS	59.900
T.F.X.	telef.
THE LAST NINJA	39.900
THE LOST VIKINGS	69.900
TOTAL CARNAGE	69.900
TROLLS	59.900
TROLLS 2 (OSCAR)	69.900
ULTIMATE BODY BLOWS	79.900
UNIVERSE	79.900
URIDIUM 2	67.900
WHALE'S VOYAGE	59.900
WILD CUP SOCCER	69.900
WINTER SUPER SPORTS	59.900
ZOOL	59.900
ZOOL 2	69.900

CDrom 125.000 · CDrom 85.000 Pc 79.900 · CDrom 149.900 · CDrom 129.900 Pc 99.900 · CDrom 109.900 · CDrom 99.900

Informazioni e Ordini 24 ore su 24
telefona subito (011) 3090202-3081352

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

SOFTWARE & GAMES

PROSSIMA APERTURA NEGOZIO a TORINO in corso Dante, 2

VASTO ASSORTIMENTO di titoli anche per Mega Drive - Super Nintendo - 3DO - Jaguar

THE TOP GAMES

PC

Titolo	Prezzo
1942 AIR PACIFIC WAR	119.900
ACES OVER EUROPE	109.900
AL-QADIN	109.900
ALONE IN THE DARK 2	129.900
AMBERSTAR	telef.
AMBUSH AT SORINOR	99.900
ARCHON ULTRA	79.900
ARMAETH	69.900
AWARD WINNERS II	89.900
AXESS DENIED	telef.
B-WING	79.900
BATTLE ISLE 2	99.900
BATTLE OF BRITAIN II (WINDOWS)	99.900
BATTLE OF SOUTH PACIFIC	99.900
BENEATH A STEEL SKY	109.900
BEST OF THE BEST	telef.
BIO FORGE	telef.
BLADE OF DESTINY	119.900
BLOODNET	93.900
BLUE FORCE	109.900
BREAKLINE	69.900
BRUTAL FOOTBALL	79.900
BUILD & RACE - MOTOR STARS	telef.
BURNING RUBBER	telef.
CAMPAIGN 2	99.900
CANNON FODDER	89.900
CARRIERS AT WAR II	telef.
CHAMPIONSHIP MANAGER '93 - '94	79.900
CIVILIZATION	99.900
CLUB FOOTBALL "THE MANAGER"	telef.
COMANCHE MAXIMUM OVERKILL	129.900
COMANCHE MIS.DISK 2(OVER THE EDGE)	79.900
COMANCHE MISSION DISK 1	79.900
COMPANIONS OF XANTH	109.900
CONQUERED KINGDOMS	119.900
COOL SPOT	69.900
CORRIDOR 7	49.900
COSMIC SPACEHEAD	69.900
CURSE OF ENCHANTIA 2	telef.
CYBERSPACE	99.900
D-DAY:THE BEGINNING OF THE END	89.900
DAEMONSGATE	79.900
DARK LEGIONS	89.900
DARK SUN	139.900
DAY OF THE TENTACLE	129.900
DELTA V	telef.
DESERT STRIKE	79.900
DETROIT	99.900
DIGGERS	89.900
DOOFUS	telef.
DOOM	99.900
DOOM EXPANSION	39.900
DOOM EXPANSION II	39.900
DOOM EXPANSION III	39.900

Titolo	Prezzo
DREAMWEB	telef.
DUNE II	99.900
DUNGEON HACK	129.900
EMPIRE SOCCER '94	59.900
EVASIVE ACTION	89.900
F14 FLEET DEFENDER	139.900
F15 STRIKE EAGLE III	109.900
F17 CHALLENGE	telef.
FANTASY EMPIRES	119.900
FIELDS OF GLORY	129.900
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	99.900
FLASHBACK	119.900
FLIGHT SIMULATOR 5	99.900
FORMULA 1	69.900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO	119.900
FRONTIER - ELITE II	99.900
FURY OF THE FURRIES	89.900
GABRIEL KNIGHT	99.900
GARY GRISBY	139.900
GENESIA	89.900
GLOBAL DOMINATION	109.900
GOAL	79.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	129.900
HAND OF FATE (KYRANDIA 2)	109.900
HARPOON 2	telef.
HEIMDALL II	89.900
HEIRS TO THE THRONE	109.900
HEXX	89.900
HIRED GUNS	89.900
HOMEY D.CLOWN	79.900
HORNET NAVAL STRIKE FIGHTER	telef.
IMPERIAL PURSUIT (X-WING DATA DISK)	79.900
IN EXTREMIS	109.900
INCA II	139.900
INCREDIBLE TOONS	119.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	119.900
INDY CAR RACING	99.900
INDY CAR TRACK PACK	39.900
INFERNO	telef.
INHERIT THE EARTH	99.900
INNOCENT UNTIL CAUGHT	109.900
ISLE OF THE DEAD	124.900
JACK THE RIPPER	telef.
JONNY QUEST	79.900
JURASSIC PARK	79.900
KASPAROV'S CHESS	139.900
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST VI	109.900
KINGMAKER	99.900
KINGS RANSOM	telef.
KRONOLOG -THE NAZI PARADOX-	124.900
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	69.900
LANDS OF LORE	99.900
LARRY 6	139.900
LAST ACTION HERO	79.900
LATE NIGHT SEXY TV SHOW	99.900
LEGACY OF SORASIL	telef.
LEGEND OF KYRANDIA	99.900

Titolo	Prezzo
LITIL DIVIL	89.900
LIVING PINBALL	telef.
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	69.900
MASTER OF ORION	139.900
MERCHANT PRINCE	109.900
MICROMACHINES	telef.
MONKEY ISLAND 2	119.900
MORTAL KOMBAT	79.900
MOSCOW NIGHTS	79.900
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	99.900
NOMAD	69.900
OPERATION COMBAT II	59.900
OPERATION CRUSADER	129.900
OUTPOST	99.900
OVERLORD	119.900
PACIFIC STRIKE	139.900
PACIFIC STRIKE S.A.P.	79.900
PINBALL DREAMS 2	55.900
PINBALL FANTASY	89.900
PIRATES GOLD	139.900
PLANET FOOTBALL	99.900
POLICE QUEST IV	119.900
PREMIER MANAGER 2	89.900
PRINCE OF PERSIA 2	119.900
PRIVATEER	139.900
PRIVATEER RIGHTEOUS FIRE	89.900
PRIVATEER S.A.P.	69.900
QUARTERPOLE	104.900
QUEST FOR GLORY IV	119.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	telef.
RALLY	89.900
RAVENLOFT	139.900
REALMS OF DARKNESS	telef.
RED CRYSTAL	109.900
RED HELL	99.900
RETEE 2	69.900
RETURN OF THE PHANTOM	129.900
RETURN TO ZORK	109.900
RINGWORLD	109.900
RISE OF THE ROBOTS	telef.
ROBINSON'S REQUIEM	89.900
RULES OF ENGAGEMENT 2	119.900
SABRE TEAM	69.900
SAIL SIMULATOR 2.1	122.900
SAM & MAX HIT THE ROAD	139.900
SEAWOLF	139.900
SENSIBLE SOCCER 92/93	79.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	49.900
SEVENTH SWORD OF MENDOR	telef.
SHADOW CASTER	139.900
SILVERBALL	89.900
SIM CITY 2000	129.900
SOCCER KID	69.900
SPACE HULK	79.900
SPACE QUEST V (ITA)	139.900
SPEED RACER	99.900
STAR REACH	telef.

Titolo	Prezzo
STAR TREK 2 - JUDGEMENT RITES	99.900
STARLORD	129.900
STREET FIGHTER 2	79.900
STRIKE COMMANDER	149.900
STRIKE COMMANDER S.A.P.	59.900
STRIKE COMMANDER T.OP.	69.900
STRONGHOLD	109.900
SUMMER OLYMPICS	59.900
SUPER VGA HARRIER	99.900
SUPERFROG	89.900
SURF NINJAS	79.900
SYNDICATE	109.900
SYNDICATE DATA DISK AMERICAN REVOLT	49.900
T.F.X.	119.900
TANKS!	99.900
TENSAI	telef.
TERMINATOR 2 : THE ARCADE GAME	69.900
TERMINATOR RAMPAGE	telef.
TERROR OF THE DEEP	telef.
THE AMERICA ALL STAR	99.900
THE BEVERLY HILLBILLIES	59.900
THE BLUE & THE GRAY	109.900
THE BLUES BROTHERS JUKEBOX ADV.	69.900
THE DAWN OF AERIAL COMBAT	telef.
THE ELDER SCROLLS:THE ARENA	129.900
THE FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	telef.
THE HORDE	telef.
THE SETTLERS	89.900
THE SHADOW OF YSERBIUS	119.900
THEATRE OF DEATH	89.900
THEME PARK	119.900
TIE FIGHTER	129.900
TORNADO & DESERT STORM	109.900
TOTAL CARNAGE	telef.
TRADERS	telef.
TREASURE IN THE SILVERLAKE	telef.
TRODDLERS	69.900
TURNING POINTS	79.900
UFO	139.900
ULTIMA VIII : PAGAN	149.900
ULTIMA VIII : PAGAN S.A.P.	79.900
UNLIMITED ADVENTURES	telef.
UNNATURAL SELECTION	129.900
UNNECESSARY ROUGHNESS	99.900
WACKY FUNSTERS	telef.
WARLORDS II	129.900
WATERWORLD	telef.
WEMBLEY RUGBY LEAGUE	79.900
WING COMMANDER II	119.900
WIZARD	telef.
WOLFENSTEIN 3D	49.900
WORLD CUP USA 94	89.900
WORLD TENNIS CHAMPIONSHIP	49.900
WWII:BATTLE OF SOUTH PACIFIC	119.900
X-WING	139.900
XANTH	99.900
XENOBOTS	79.900
ZOOL 2	79.900

CDrom

Titolo	Prezzo
ADVANTAGE TENNIS	96.900
AEGIS-GUARDIAN OF THE FLEET	125.900
AL-QADIN	89.900
ALONE IN THE DARK	129.900
ARMAETH	59.900
B17 & SILENT SERVICE II	119.900
BATTLE ISLE 2	129.900
BATTLECHESS	99.900
BATTLES OF TIME	79.900
BETRAYAL AT KRONDOR	99.900
BLOODNET	93.900
BLUE FORCE	99.900
CENTRAL INTELLIGENCE	89.900
CHAOS CONTINUUM	159.900
CHESS MASTER 4000 TURBO (WINDOWS)	99.900
CIVILIZATION & RAILROAD TYCOON	69.900
COLOSSUS	69.900
COMANCHE CD	129.900
CONSPIRACY	109.900
CORRIDOR 7	69.900
COVER GIRL POKER	69.900
CREATURE SHOCK	telef.
CYBERWAR	telef.
CYBERWORLDS	69.900
D-DAY NORMANDY 44:100 DAYS OF DEST.	99.900
DAEMONSGATE	85.900
DARK LEGIONS	89.900
DARK SUN	119.900
DARKSEED	99.900
DAY OF THE TENTACLE	139.900
DESERT STRIKE	79.900
DIGGERS	89.900
DISCWORLD	telef.

Titolo	Prezzo
DRACULA UNLEASHED	99.900
DRAGON'S LAIR	89.900
DRAGONSPHERE	109.900
DUNE	119.900
EMPIRE DELUXE MASTERS EDITION	99.900
EN-CORE	49.900
ERIC THE UNREADY	85.000
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	99.900
EYE OF BEHOLDER III	89.000
F1 GRAND PRIX & MICROPROSE GOLF	69.900
F117A/F15 II + SCENARI	119.900
F15 STRIKE EAGLE III	119.900
FALCON GOLD	109.900
FORMULA 1	69.900
FRONTIER - ELITE II	69.900
GABRIEL KNIGHT	119.900
GATEWAY II	89.900
GENESIA	89.900
GREAT NAVAL BATTLES 2	109.900
GUNSHIP 2000 & ISLANDS & ICE	69.900
HEIMDALL II	89.900
HELL CAB	129.900
HORDE	155.900
HUMANS I + II	79.900
INCA II	149.900
INDIANA JONES AND FATE OF ATLANTIS	99.900
INFERNO	telef.
INNOCENT UNTIL CAUGHT	99.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	102.900
IRON HELIX	109.900
JURASSIC PARK	69.900
JUTLAND	129.900
KICK OFF 3	69.900
KING'S QUEST 1-6	119.900
KING'S TABLE	89.900
LABYRINTH OF TIME	99.900
LANDS OF LORE	129.900
LANDS OF LORE II	telef.

Titolo	Prezzo
LARRY 6	99.900
LEGEND OF KYRANDIA	109.900
LITIL DIVIL	79.900
LORD OF THE RINGS	99.900
LOST EDEN	telef.
LOST IN TIME	149.900
MAD DOG MCCREE	119.900
MAN ENOUGH	139.900
MANCHESTER UNITED PR.L.CH.	79.900
MANIAC SPORTS	89.900
MEGARACE	89.900
MICROCOSM	159.900
MONKEY ISLAND VERS.256 COLORI	109.900
MOTOR STARS	134.900
MYST	149.900
NFL PRO LEAGUE FOOTBALL	89.900
NOMAD	69.900
OPERATION COMBAT II	59.900
OSCAR (TROLLS 2)	59.900
OUTPOST	telef.
PINBALL WORLD CUP	89.900
POLICE QUEST IV	109.900
PRIVATEER	149.900
PROTOSTAR (WAR ON THE FRONTIER)	79.900
QUEST & FUN	79.900
RAVENLOFT	119.900
REBEL ASSAULT	149.900
RETURN OF THE PHANTOM	119.900
RETURN TO ZORK	129.900
REUNION	99.900
RINGWORLD	99.900
RISE OF THE ROBOTS	telef.
SABRE TEAM	69.900
SEAWOLF	149.900
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	89.900
SENSIBLE SOCCER NEW INT. EDITION	49.900
SHADOW CASTER	139.900
SHADOWORLDS	49.900

Titolo	Prezzo
SHERLOCK HOLMES	149.900
SILENT SERVICE II	129.900
SIM CITY	109.900
SPACE HULK	139.900
SPACE QUEST 1-5	119.900
SPACE SHUTTLE	109.900
STAR TREK 25TH ANNIVERSARY	99.900
STAR TREK NEXT GENERATION	telef.
STARLORD	119.900
SUBWAR (V.2) & SCENARIO	109.900
SUMMER/WINTER CHALLENGE	49.900
SUPER STRIKE COMMANDER	149.900
SUPER VGA HARRIER	101.900
SYNDICATE PLUS	149.900
T.F.X.	109.900
THE 11TH HOUR	telef.
THE 7TH GUEST	79.900
THE HORDE	109.900
THE LAWNMOVER MAN	129.900
THEME PARK	129.900
TORNADO & DESERT STORM	99.900
UFO	119.900
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	134.900
ULTIMA VII COMPLETE	145.900
ULTIMA VIII : PAGAN	189.900
VIRTUAL MURDER II	119.900
WHALE'S & DOLPHINS	129.900
WHALE'S VOYAGE	89.900
WHO SHOT JOHNNY ROCK ?	126.900
WILLY BEAMISH	59.900
WOLFPACK	89.900
WORLD CUP USA 94	89.900
WORLD CUP YEAR 94	109.900
WORLD OF XEEN	102.900
WRATH OF THE DEMON	56.900
WRATH OF THE GODS	telef.
XANTH	99.900
ZOOL 2	79.900

1942 — L. 119.900

SEAWOLF — PC 139.900 — CDrom 149.900

CANNON FODDER — PC 89.900 — Amiga 69.900

UFO ENEMY UNKNOWN — PC 139.900 — CDrom 119.900

D-DAY THE BEGINNING OF THE END — PC 89.900 — Amiga 79.900

THEME PARK — PC 119.900 — CDrom 129.900

DOOM — L. 99.900

SIM CITY 2000 — L. 129.900

GREAT NAVAL BATTLES — L. 129.900

KICK OFF 3 — PC 69.900 — Amiga 59.900 — CDrom 69.900

FIFA INTERNATIONAL SOCCER — PC 99.900

TIE FIGHTER — L. 129.900

The Settlers — PC 89.900 — Amiga 89.900

PAGAN Ultima VIII — PC 149.900 — CDrom 189.900

ORDINARE È FACILE: puoi telefonarci, mandare un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-30.90.202 011-30.81.352

FAX 011-31.13.555

POSTA QUEEN COMPUTER S.D.F. via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO

MAILBOX VIDEOTEL 211503732

INFORMAZIONI E ORDINI 24 ORE SU 24

SPEDIZIONI IN 24 ORE CON CORRIERE TRACO TNT

QUEEN COMPUTER S.D.F. - via Castelgomberto, 153 - 10137 TORINO - orario 9:00/12:30-14:00/19:30 dal lunedì al sabato

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

K — I prezzi possono subire variazioni senza preavviso

titolo programma	computer	prezzo
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO ORDINARIO POSTALE		L. 7.000
SPESE DI SPEDIZIONE INVIO URGENTE POSTALE		L. 13.000
SPESE DI SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 18.000

- PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ALLEGO RICEVUTA VERSAMENTO IN C/C POSTALE N° 14308100
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA 12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

PROGETTO GRAFICO: J. P. DUCK

COSA ESIGONO I PILOTI DI PC?

SMAU 94
PAD. 17
STAND D11
PRESENTIAMO
IL NUOVO
MODELLO
F16

SORTITE MOZZAFIATO
MANOVRE AGGHIACCIANTI
EROISMO
VITTORIA
REALISMO
HOTAS™
E...

I JOYSTICKS THRUSTMASTER®

WCS MARK II™
LA MANETTA PROGRAMMABILE CHE TI CONSENTE DI PERSONALIZZARE ANCHE IL JOYSTICK

FCS & FCS PRO™
I FAVOLOSI JOYSTICKS IDENTICI ALLA CLOCHE DEI VERI F15

RCS™
LA FANTASTICA PEDALIERA IN METALLO CHE RENDE LA SIMULAZIONE ANCORA PIU' REALE

FORMULA 1TT™
IL NUOVO DISPOSITIVO DEDICATO ALLA GUIDA AUTOMOBILISTICA CHE COMPRENDE VOLANTE, LEVA DEL CAMBIO E PEDALIERA!

ACM GAMECARD™
LA SCHEDA JOYSTICK!

IN VENDITA PRESSO:

EMILIA ROMAGNA:
MEDIA WORLD, SAVIGNANO S. RUBICONE (FO), 0541-348.881

FRIULI VENEZIA GIULIA:
COMPUTER POINT, PORDENONE, 0434-28.006
VIDEOLANDGAMES, TRIESTE, 040-369.993

LAZIO:
GIOVANNI ARICO', ROMA, 06-7720.6829
PERGIOCO, ROMA, 06-3973.7172

LOMBARDIA:
DETAS SPA, BRESCIA, 030-336.6461
FLOPPY, VARESE, 0332-282.389, 0332-830.879
FUMAGALLI, LECCO, 0341-363.341
LAGO, COMO, 031-300.174
MEDIA WORLD:
CURNO (BG), 035-461.117
MIRABELLO DI CANTU' (CO), 031-734.831
MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV), 0383-892.940
NEWEL, MILANO, 02-3926.0744
PERGIOCO, MILANO, 02-2952.4256, 02-8646.3414
TC CENTRO, MILANO, 02-7608.4526
VIRTUALI, MILANO, 02-461.936

PIEMONTE:
ALEX COMPUTER, TORINO, 011-770.8959, 011-403.3529, 011-352.262, 011-403.1114

SARDEGNA:
COMPUTER POINT, CAGLIARI, 070-41.609

SICILIA:
HOME COMPUTER:
PALERMO, 091-512.745
RAGUSA, 0932-248.000

VENETO:
GIARDINI DEL SOLE, TREVISO, 0423-720.419
CENTRO GIOTTO, PADOVA, 049-807.4575

Importatore ufficiale per l'Italia:

La copertina di questo mese è un omaggio dovuto ai ragazzi della id Software, un piccolo Davide in confronto ai Golia del software USA quali Sierra, Origin e LucasArts. Alla id Software lavorano dieci persone (compreso il presidente) eppure sono riusciti a creare un gioco che ha vinto tutti i premi possibili e immaginabili ed è installato sugli hard disk di qualunque utente PC che si rispetti.
Il successo di *Doom*, e il successo annunciato di *Doom II*, dimostrano ancora una volta quello che andiamo predicando da tempo. La qualità di un gioco non è proporzionale ai soldi spesi o alle risorse utilizzate per realizzarlo. Un piccolo nucleo di persone può fare molto se è spinta dalla passione e dall'entusiasmo per il proprio lavoro. E non c'è dubbio, e chiunque abbia giocato a *Doom* non può non essersene accorto, che gli sviluppatori di *Doom* amano il loro lavoro, ma soprattutto amano giocare. Solo degli "impallinati" potevano ideare un gioco simile, che sprizza giocabilità e divertimento allo stato puro da tutti i bit.
Finché esisteranno sviluppatori come i ragazzi della id Software, che sono anche e soprattutto dei videogiocatori, non dovremo preoccuparci per il futuro del nostro passatempo preferito.

65

sommario

14 **Sulla scia dei grandi artisti rock d'oltremanica (primo fra tutti Peter Gabriel), anche Jovanotti propone un titolo tutto nostrano di videomusica multimediale.**

53 **L'ultra violenza della id Software torna sui vostri schermi con il secondo capitolo di *Doom*!**

61 ***Putty Squad*: il seguito di *Silly Putty* esclusivamente per Amiga 1200 e CD^{32}. Una grafica e una giocabilità senza precedenti per il gioco di piattaforme più elastico che ci sia.**

56 **Il seguito di *Epic* sbarca sul PC: basteranno 650 Mb di grafica, dati e musica a competere con *Wing Commander 3*? Se volete saperlo correte a leggere la recensione di *Inferno*.**

100 **Atmosfere ai "confini della realtà", paesaggi meravigliosi e grafica eccezionale: questo è *Myst*, un'avventura di cui sveliamo tutti i segreti nei nostri TNT.**

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1 fax 02/58012131 (indicare nell'intestazione: per Glenat Italia)

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413 fax: 02/ 33104726

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde
viale Sarca 47 - 20125 Milano
Tel: 02/66105090 fax 02/66106513

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli, Serena Rubini

CAPO REDATTORE Andrea Minini Saldini

REDAZIONE Paolo Paglianti, Yuri Abietti, Diego Antonelli, Paolo Verri, Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta, Tiziano Toniutti

COLLABORATORI Marco Andreoli, Simone Bechini, Alexandre Benjamin Pasetto, Derek Dela Fuente, Massimo Triulzi, Roberto Camisana, Marco Rana, Alessandro Cattelan, Alessandro Diano, Antonio Loglisci, Paolo Quirici, Francesco Pepe

ART DIRECTOR
Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Jacopo Villa, Stefano Dalzini, Eleonora Carati

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint srl
via per San Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA R.C.S Rizzoli Periodici S.p.A., via Rizzoli 2, 20132 MILANO, tel. 02/2588

ABBONAMENTI
Prezzo: 11 numeri L.50000
Per Informazioni rivolgersi a:
Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20132 Milano - Tel. 02/27.200.720
ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27.200.720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.
ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Postale 3141 -
Via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 238341/2/3/4 - Fax 41/91 - 237304

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a:
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/5095870-1

SOFT MAIL

SoftMail é vendita per corrispondenza, informazione, assortimento, servizio di qualità. Simulazione, strategia, avventura, RPG, libri ed accessori delle migliori marche sono sempre disponibili in anteprima ed ai migliori prezzi!

DAL 1984 IL DIVERTIMENTO ELETTRONICO E' LA NOSTRA PROFESSIONE!

Da oggi con la On Board Card puoi avere uno sconto del 10% ed altri numerosi vantaggi!

Come richiedere la On Board Card? Ordina almeno Lire 300.000: dall'ordine successivo e per un anno, hai subito diritto ai seguenti vantaggi:

- Sconto del 10% sui prezzi di listino (non cumulabile con altre offerte o con BARGAIN)
- Bollettino informativo bimestrale On Board con le ultime novità selezionate da SoftMail ed il "BARGAIN COUNTER", ovvero l'angolo delle offertissime e delle proposte esclusive
- Presentazione in anteprima ai soci di nuove iniziative
- Priorità nell'evasione degli ordini
- Nessun obbligo di acquisto

In più, con la On Board Card riceverai anche un simpatico omaggio!

HAI FRETTA?

TELEFONA IL TUO ORDINE ALLO: 031-300-174

O INVIALO VIA FAX ALLO: 031-300-214

PUNTO VENDITA A COMO IN VIA BENZI 18

...MI E MARCHI PROTETTI SONO ...ATI SENZA INDICARE I ...ATIVI BREVETTI ...ZZI E CARATTERISTICHE ...NICHE SONO FORNITI DAI ...DUTTORI E POSSONO ...IARE SENZA PREAVVISO

NEWS

SMAU 1994

VIENI

ALLO SMAU A MILANO CI TROVERAI PRESSO LO STAND DIGITAL PAD. 16 POSTEGGIO E03-E13 CON IL FAVOLOSO COCKPIT DELL'F16 !

INOLTRE

PER GLI ORDINI EFFETTUATI IN FIERA NON ADDEBITEREMO LE SPESE DI SPEDIZIONE (LIT.10.000)!

FAVOLOSO! 10 FOOT 10 PAK

10 CD NELLE VERSIONI COMPLETE CON MANUALE IN ITALIANO

VOL.1 O VOL.2 A LIRE 79

INSIEME A LIRE 149

3D ADVANCED GRAPHIC SYSTEM

LIRE 79

CONTIENE OCCHIALI 3D!

RICHIEDE ATP

Siamo lieti di annunciare la disponibilità di **3D ADVANCED GRAPHICS SYSTEM** per ATP — il famoso simulatore di volo civile dell'americana SubLOGIC (un milione di copie vendute!).
3DAGS proietta i piloti di ATP in una nuova dimensione! Ecco come:
AGGIUNGE la terza dimensione: grazie agli speciali occhiali 3D inclusi nella confezione, con 3DAGS **si può finalmente volare in un ambiente tridimensionale!** Nessun altro simulatore di questa categoria può attualmente fornire un'esperienza senzazionale a 3D come questa.
NUOVI cruscotti: con 3DAGS ci si trova di fronte ai veri cruscotti dei jets di linea! 3DAGS comprende infatti **tre cruscotti digitalizzati** dalle cabine dei veri aerei da utilizzare con il 737-747, il 767-A320 e lo Short 360.
INCREMENTA la risoluzione grafica: sfruttando al massimo le caratteristiche delle schede video SuperVGA consentendo di **visualizzare 800x600 punti a 256 colori!**
Manuale in italiano su dischi da 3,5" HD.

IN OFFERTA INTRODUTTIVA FINO AL 31/10/94 A LIRE 79.000

Requisiti di sistema: PC IBM 80386dx o compatibile al 100%; Flight Assignement: A.T.P. — revisione D o successiva; 4Mb RAM; MS-DOS 3.x o versione successiva; 3Mb di spazio sul disco rigido; per la risoluzione 640x400 a 256 colori: una scheda video SuperVGA (non accelleratata) con 512Kb di RAM ed uno dei seguenti video chips: Western Digital, Paradise, Tseng Labs ET-4000, ATI Wonder or Trident; per la risoluzione 800x600 a 256 colori: una scheda video SuperVGA (con accelleratore grafico), 2Mb di RAM ed uno dei seguenti video chips: ATI Mach 32, S3, Cirrus Logic.
Sistema raccomandato: 80486 dx2/66, 4Mb RAM, MS-DOS 6, SuperVGA accellerata con 2Mb RAM installati.

SOUNDBLASTER PRO 2 STEREO

CON 2 GIOCHI ED INTERFACCIA CDROM, MANUALE IN ITALIANO

A LIRE 199

CD PANASONIC

INTERNO DA COLLEGARE ALLE SCHEDE SOUNDBLASTER

A LIRE 349

E RICEVI SUBITO LA ON BOARD CARD!

ATP + 3D ADVANCED GRAPHIC DRIVER + IL VOLO ALL'INTERNO... DISCO A LIRE 219 INVECE CHE LIRE 237 CDROM A LIRE 349 INVECE CHE LIRE 368

IL VOLO ALL'INTERNO DI SPAZI AEREI CONTROLLATI

Siete piloti di A.T.P.? Quando vi trovate sul piazzale non sapete quale frequenza inserire per la clearance? Volete effettuare un ILS a Chicago ma non sapete decodificare bene le Jeppesen? Vorreste che qualcuno vi spiegasse — magari con un bel esempio pratico — una volta per tutte come effettuare un volo IFR dalla A alla Z?
Se avete risposto SI ad almeno una tra le precedenti domande è ora di ordinare il nuovo libro "Il volo all'interno di spazi aerei controllati" edito da Lago snc, importatore ufficiale dei prodotti SubLOGIC per l'Italia.
Il libro espone, fase per fase, quello che avviene nella reale cabina di pilotaggio e quello che il pilota di ATP dovrà intraprendere all'interno del simulatore.

LIRE 29, PAGG. 64

F-16 FLCS

Il nuovo joystick per i simulatori di volo militari completamente programmabile! Caratteristica principale è la presenza di ben 4 interruttori a 8 posizioni, un trigger doppia posizione e la forma identica alla cloche dei veri F-16

LIRE TEL

PREZZI IVA INCLUSA ED IN MIGLIAIA DI LIRE! QUESTO E' SOLO UN ELENCO TRATTO DAL NOSTRO CATALOGO!
LEGENDA: * = MANUALE IN ITALIANO; ◦ = VERSIONE ITALIANA; IN ROSSO = PREZZO NON SCONTABILE

LIBRI

5714 ATP: IL VOLO ALL'INTERNO ... 29
PER APPROFONDIRE LE TECNICHE DI RADIONAVIGAZIONE
5863 CD ROM GAMES SECRETS ... 35
5708 FALCON 3: TRUCCHI E STRATEGIE ... 44
CON DISCHETTO, 384 PAGINE
5115 FLIGHT SIMULATOR 5 GUIDE ... 49
5560 MYST OFFICIAL STRATEGY GUIDE ... 35
5889 QUESTBUSTER VOL.2 ... 39
SOLUZIONE PER OLTRE 35 GIOCHI
5604 SEAWOLF SSN-21 ... 35
3011 SIM CITY 2000 GUIDE ... 35
5321 ULTIMA VIII: PAGAN HINT BOOK ... 29

MS/DOS

5486 ACES OF THE DEEP ... TEL
5616 ACROSS THE RHINE ... TEL
5603 BATTLEDROME - METAL TECH ... TEL
ARCADE
5620 BIOFORGE ... TEL
GIOCO DI RUOLO
5567 DOOM (*) ... 99
VERS COMPLETA! 386, 4MB, VGA, HD
5883 DOOM EXPANSION SET #1 ... 29
5903 DOOM EXPANSION SET #2 ... 29
5918 DOOM ESPANSION SET #3 ... 29
5919 DOOM ESPANSION SET #4 ... 29
DISCO AGG.VO • OGNI EXPANSION SET CONTIENE 40 LIVELLI PER LA VERSIONE COMPLETA!
5386 FALCON 3.0: F/A HORNET ... 89
DISCO AGG.VO
5896 FIFA SOCCER (*) ... 99
SPORTIVO • 386, 25MHZ, 4MB RAM, VGA, 8MB HD, SB
5201 FLIGHT LIGHT (*) ... TEL
SIMULAZIONE • 640KB, DOS 5, HD, MCGA/EGA/VGA SUPPORTA SB, ADLIB

ABBIAMO TUTTI GLI SCENARI ED I PRODOTTI AGGIUNTIVI PER FLIGHT SIMULATOR 5

5633 F14 FLEET DEFENDER ... 105
SIMULAZIONE • 386/33, HD, 4MB RAM,VGA, MOUSE
5624 GREAT NAVAL BATTLES II ... 129
STRATEGICO
5264 HARPOON II ... 139
STRATEGICO • 386SX, 4MB, DOS 5, MOUSE, 25MB SU HD, VGA/VESA
5358 INDY CAR RACING (*) ... 69,9
SPORTIVO
5850 INDY CAR: SPEEDWAY PACK (*) ... 39,9
5849 INDY CAR: 7 TRACK PACK (*) ... 39,9
DISCO AGG.VO • 386DX/25, 4MB, DOS 3.3, VGA, 12MB SU HD

LINKS 386 & DATA DISK: TELEFONARE

5868 M4 SHERMAN TANK SIMULATOR ... 129
SIMULAZIONE • WIN 3.1, VGA, SB, MOUSE, HD, CONTIENE CUFFIE
5840 OVERLORD ... TEL
5921 RAPTOR ... 29
ARCADE • 386, VGA, 2MB, SB
5626 RAVENLOFT: STRAHD'S POSS ... TEL
GIOCO DI RUOLO
5844 REUNION (*) ... TEL
AVVENTURA
5942 ROBINSON REQUIEM ... 89
AVV. • 386, 4MB, HD, MOUSE, VGA
5715 SAIL SIMULATOR 2.1 (*) ... 125
SIMULAZIONE • 286, 550K, 2MB HARD DISK, DOS 3.3, EGA/VGA
5635 SCENERY ITALY 1.2 (*) ... 99
DISCO AGG.VO • 286/16, 640KB, FS4.0B E A&SD OPPURE FS5 E 4MB
5897 SCENERY WEST INDIES #1 ... 69
DISCO AGG.VO • ISOLE VERGINI E LEEWARD PER FS4/FS5, CON AVV.
5890 SERF CITY: LIFE IS FEUDAL ... 129
STRATEGICO
3011 SIM CITY 2000 (*) ... 129
STRATEGICO • 386, DOS 3.3, 4MB RAM, HARD DISK, MOUSE, EXT.VGA
5634 SIM CITY 2000: GREAT DISASTER ... TEL
5944 THE BATTLE OF BRITAIN ... 99
STARTEGICO • WIN 3.1, 4MB, VGA
5621 THE GRANDEST FLEET ... 129
STRATEGICO • 386SX, 3MB CON SVGA, 2MB CON VGA, DOS 5, HD, MOUSE
5937 THE LION KING SCREEN SCENES ... 49
UTILITIES • 386/25, WIN 3.1, 4MB, 6MB HD, SVGA/256, DOS 5
5496 THE SETTLERS ... 89,9
STRATEGICO • 386,4MB RAM,5MB HD,VGA SVGA
5895 THEME PARK (*) ... 99
ARCADE • 386, 4MB, 18MB HD, VGA, SB
5272 TIE FIGHTER (*) ... 99
AVVENTURA • 386/33, 4MB, JOYSTICK, DOS 5, VGA/256, SB, 15MB HD
5628 TIGERS ON THE PROWL ... TEL
STRATEGICO • VGA, 570KB, 2MB HD
5823 WAR GAME CONSTR. SET II ... 129,9
UTILITY • 486, 2MB RAM, VGA
5847 WARLORDS II SCENARIO BUILDER ... 99
DISCO AGG.VO • 386SX, 2MB EMS, MOUSE, HD, SB
5617 1942: THE PACIFIC AIR WAR (*) ... 119
SIMULAZIONE • 386/33, DOS 5, 12MB SU HD, 4MB, VGA, MOUSE, JOY

CD ROM

5619 AEGIS GUARDIAN OF FLEET ... 149
SIMULAZIONE
4785 ALONE IN THE DARK ... 129
AVVENTURA • 2MB RAM
5916 APOGEE GAMES ... 39
RACCOLTA • VERS. SHAREWARE GIOCABILI DAL CD DEI GIOCHI DALLA CASA DI DOOM
5689 BATTLE ISLE 2 ... 89
STRATEGICO • 386, 580KB, 6MB HD, VGA, SB
5912 DARK LEGIONS LIMITED ED ... 129
GIOCO DI RUOLO • 386/33, VGA, 4MB, SB, MOUSE, DOS 5
4641 DARKSEED ... 99,9
AVVENTURA
5846 DIGITAL PLANES ... 65
INFORMAZIONI INTERATTIVE
5920 DOOM ESPANSION ... 49
DISCO AGG.VO • 500 LIVELLI EXTRA PER VERSIONE COMPLETA
0575 DRAGON'S LAIR (*) ... 75
5870 DR. OS/2 ... 29
RACCOLTA DI PROGRAMMI OS/2
4934 EMPIRE DELUXE MASTER ED ... 89
STRAT. • 386, 2MB, 1MB HD, DOS 5, VGA
3759 FALCON GOLD ... 109
SIMULAZIONE • 386, 2MB, DOS 5, SVGA, HD, SOUNDBLASTER
5923 GOLD MEDAL VOL.1 ... 35
5924 GOLD MEDAL VOL.2 ... 35
5925 GOLD MEDAL VOL.3 ... 35
SHAREWARE
5885 GORG ... 59
ARCADE • 386, VGA, 2MB, HD, DOS 5
5837 KICK OFF III ... 69,9
SPORTIVO
5564 KNIGHTS OF XENTAR ... TEL
5922 LASER SQUAD ... 15
ARCADE • SB, 386 SX, 256 COL. VGA, 520K RAM + 128K EXP.
5907 MAD DOG II THE LOST GOLD ... 99
ARCADE • 386SX/25, 640KB, VGA, MOUSE, DOS 3.3, SOUNDBLASTER
5659 MEGARACE ... 89,9
SIMULAZIONE • 386, 40MHZ, 2MB RAM, 560K, VGA/256
5886 ON HAND ... 20
DUE CD PIENI DI DEMO DELLE MIGLIORI SOFTWARE HOUSES
5841 OUTPOST ... TEL
SIMULAZIONE • 386/25, 4MB, 5MB SU HD, DOS 5, WINDOWS 3.1
5909 PRINCE INTERACTIVE ... 109
MUSICA • 486/25,4MB,SVGA 16B,CD 2SP,15MB HD,SB, WIN 3.1
5413 REBEL ASSAULT ... 99
ARCADE/STRAT.
5926 SHAREWARE GOLD VOL.1 ... 25
DOOM - DUKE NUKE II - RAPTOR, VGA, MOUSE
5927 SHAREWARE GOLD VOL.2 ... 25
XARGON - EPIC PINBALL - ARCY 2VGA, MOUSE
5928 SHAREWARE GOLD VOL.3 ... 25
HOCUS POCUS-TUBULAR WORLDS-DEPTH DWELLERS-CHIN.CHE
5929 SHAREWARE GOLD VOL.5 ... 25
BRIDGE-KING ARTHUR-PICKLE WARS-SEA SCHOOL-PONG KOM
5930 SHAREWARE GOLD VOL.6 ... 25
DOOM 1.2 - EXTRA DOOM LEVELS - CORRIDOR 7
5931 SHAREWARE GOLD VOL.7 ... 25
BERT'S COLORBOOK-KRAZY FACE-MATHSAMPLER-COL.WIZARD
5939 SUBWAR 2050 ... 99
SIMULAZ. • 386, 2MB, DOS 5, VGA. CON: TRIANGOLO DELLE BERMUDA, CAPO NORD, MEDITERRANEO
4931 SYNDICATE PLUS ... 135
GIOCO DI RUOLO • CON DATA DISK
5279 THE LAWNMOWER MAN ... 119
AVVENTURA • 386, 2MB RAM, VGA 32 COL., SOUNDBLASTER
5655 UFO ENEMY UNKNOWN ... 109
ARCADE/STRAT.
5562 UNDER A KILLING MOON ... TEL
5157 WOLFENSTEIN SPEAR OF DESTINY ... 119
ARCADE/AVV. • 286, 640KB, VGA
5875 WOLFENSTEIN/BLAKE STONE ... 35
SHAREWARE • LE VERSIONI SHAREWARE CON MAPPE, CHEATS ED ALTRO!
5943 WOODSTOCK ... 89
386/DX25, 8MB, 5MB HD, VHA, CD 2SPD, SB, WIN 3.1
4811 7TH GUEST + DUNE ... 129
VIRGIN • AVVENTURA • 386DX, 2MB, SVGA, DOS 5, SB, MOUSE, HD

CD ROM ADULT ONLY

5230 ADULT CD SAMPLER 2.0 ... 20
DIMOSTRATIVI XXX VM 18
5914 ANIMATION XXX SEDUCTRESS ... 59
WIN 3.1, SVGA, SOUNDBLASTER
5915 ART OF PLEASING YOUR LOVER ... 49
WIN 3.1, MOUSE OPPURE MACINTOSH
5701 CENTERFOLD & COVERGIRLS ... 55
VGA 256, WIN 3.1
5821 COME PLAY WITH ME ... 89
CONTROLLO COMPLETO SU OGNI SCENA!
5845 COVEN, THE CD ... 55
PC & MAC
5866 DUNGEON OF DOMINANCE ... 79
386SX, 4MB, SVGA, MOUSE, SB
5695 HOT & NASTY AMATEURS ... 55
WIN 3.1, VGA 256
5869 LADIES CLUB POKER NIGHT ... 60
386/25, 4MB, SB, VGA 256
5702 MODEL'S MEMORIES ... 85
386 DX20, 2MB , 540K, 2MB EMS, VGA
5884 NEURODANCER ... 109
486, 8MB, SVGA, WIN 3.1, SB
5848 PIXIS SAMPLER ... 20
DIMOSTRATIVI XXX VM 18
5822 RIMFIRE PACIFIC VIDEOS ... 37
RACCOLTA DI VIDEO PER WIN 3.1
5699 SUPER MODELS GO WILD ... 85
386 DX20, 2MB RAM, VGA, DOS 5
5698 SURFER GIRL ... 65
386 DX20, 4MB, DOS 5, VGA
5736 TOUCH ME FEEL ME ... 79
ROMULUS
5607 UROTSUKIDOJI: LEGEND OF OVERFIEND ... 89
CARTONI ANIMATI MADE IN JAPAN • 386/25, DOS 5.0, WIN 3.1

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SNC • CASELLA POSTALE 293 • 22100 COMO

COGNOME E NOME

INDIRIZZO E N° CIVICO

CAP. CITTÀ E PROVINCIA

PREFISSO E N° TELEFONICO

OnBoard Card N°

DESCRIZIONE	COMPUTER	PREZZO
CATALOGO SOFTMAIL		OMAGGIO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)	Spese di spedizione Lire	10.000
	TOTALE LIRE	

FORMA DI PAGAMENTO PRESCELTA

- [ ] Pagherò al postino in contrassegno
- [ ] Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
- [ ] Ricevuta di versamento nel C/C Postale N° 12810222 intestato a LAGO SNC (in originale)

Vi autorizzo ad addebitare la somma dovuta sulla mia: Carta di Credito Numero

Scadenza

- [ ] CartaSi
- [ ] VISA
- [ ] AMERICAN EXPRESS

K NEWS

a cura di Andrea Minini Saldini

WARNER ACQUISTA RENEGADE

Prosegue la serie di acquisizioni di quotate software house da parte dei big dell'entertainment mondiale. Dopo la Interplay, assorbita dalla MCA Universal, è il turno della Renegade, che sta per entrare a far parte della Warner. La software house che ci ha regalato titoli del calibro di *Sensible Soccer*, *Chaos Engine* e *Fire & Ice* confluirà in una nuova società, chiamata Warner Interactive Entertainment. Pur appartenendo al gruppo Time Warner, la WIE non sarà legata alla Time Warner Interactive, ma opererà come software house indipendente, avvalendosi della rete distributiva della Warner.

Inutile sottolineare come questo accordo sia l'ennesima riprova dell'interesse suscitato dal divertimento elettronico nelle multinazionali che controllano cinema e musica. L'unico rischio, a questo punto, è rappresentato dall'eccessiva standardizzazione che potrebbe essere richiesta ai "creativi" del mondo dei videogiochi. Il fenomeno si è già verificato nel mondo delle console, dove giri di affari da decine di milioni di dollari hanno imbrigliato la creatività dei "game designer". Ci auguriamo che il mondo dei computer resti un'isola felice, in cui rimanga sempre un po' di spazio per la sperimentazione.

LA SFIDA DELLA FRONTIERA

Mentre i giocatori di mezzo mondo gongolano al pensiero di poter mettere presto le mani sul nuovo capitolo della saga di *Frontier*, che dovrebbe essere disponibile entro quest'autunno, David Braben deve affrontare un bel grattacapo. Ian Bell, co-autore del primo *Elite*, non è infatti soddisfatto dell'accordo economico, stretto con Braben, per la cessione del copyright sul seguito del capolavoro per 8-bit. La sua opinione è di avere diritto alle royalties su tutti i prodotti della serie *Frontier*, mentre Braben sostiene che l'accordo fosse limitato solamente al primo titolo. "Dispongo di un contratto con Ian Bell e credo di averlo rispettato correttamente, di conseguenza sono dispiaciuto che Ian non abbia voluto risolvere la questione privatamente."

GIOCHI PER POCHI?

Dopo diversi mesi di attesa, il sistema di classificazione della ELSPA (Associazione europea dei produttori di software per intrattenimento) è entrato in vigore a tutti gli effetti. Dal primo settembre, infatti, tutti i giochi dovrebbero riportare la targhetta con le indicazioni riguardo all'età consigliata per i videogiocatori. Sino ad ora sono pochi i giochi a non essere consigliati a tutte le età, ma è opinione comune che, con l'aumentare del realismo nei videogiochi, la situazione sia destinata a mutare rapidamente. Sarà proprio allora che si rivelerà indispensabile una forma di regolamentazione, se si vuole impedire che i videogiochi vengano giudicati e censurati da organi a loro assolutamente estranei.

***System Shock*, il nuovo capolavoro della Origin è sinora l'unico gioco ad essere stato proposto per una classificazione di 18+.**

For Ages • Pour Ages • Para Años • Für jahre

3-10 ✓ 11-14 ✓ 15-17 ✓ 18+ ✓

ELSPA — European Leisure Software Publishers Association

COPYRIGHT © 1993. EUROPEAN LEISURE SOFTWARE PUBLISHERS ASSOCIATION. ALL RIGHTS RESERVED

D'ora in poi troverete su tutte le confezioni dei giochi questo bollino, con le indicazioni della ELSPA. Probabilmente sarà più utile ai genitori che intendono acquistare un regalo...

Per avere un'idea delle classificazioni attuate dalla ELSPA, riportiamo alcuni esempi relativi a giochi che troverete nei negozi in questi mesi.

Tutte le età	11-14	15-17	18+
Lords of Midnight (Domark)	Retribution (Gremlin)	Mortal Kombat 2 (Acclaim)	System Shock (Origin)
Aladdin (Virgin)	Kid Chaos (Ocean)	Beneath A Steel Sky (Virgin)	
Central Intelligence (Ocean)	Overlord (Virgin)	Cannon Fodder (Virgin)	
Theme Park (Electronic Arts)	Privateer (Origin)	Night Trap (Virgin/3DO)	

KASPAROV-PENTIUM: 1 a1

Prima o poi doveva succedere! Fino a oggi un computer non era mai stato in grado di sconfiggere uno dei grandi del mondo degli scacchi ma, in occasione del torneo Intel Grand Prix di Londra, Garry Kasparov ha dovuto soccombere alla 56a mossa contro un freddo calcolatore.

La macchina in questione aveva al suo interno un microprocessore Pentium e faceva girare il programma Genius 2, uno dei più sofisticati del settore. In precedenza, lo stesso Kasparov aveva sconfitto il *Genius 2* ma stavolta, forse vittima di una distrazione, il grande campione ha dovuto abbandonare la scacchiera, peraltro visibilmente alterato. Gli esperti minimizzano, sostenendo che un calcolatore non potrà mai superare l'uomo nell'analisi delle fasi centrali di una partita, diventando invece temibile nelle fasi di chiusura e apertura.

Certo, questa vittoria non mette assolutamente in discussione la superiorità del fattore umano, ma rappresenta senz'altro un precedente importante. Chissà, forse fra 50 anni verrà riportata nei libri di storia...

3DO E PC: PROVA SU STRADA

Al recente E.C.T.S., svoltosi a Londra, abbiamo avuto modo di provare la scheda, realizzata da Creative Labs, che garantirà agli utenti PC la compatibilità con i titoli sviluppati per il 3DO. I risultati sono eccellenti: i giochi girano sotto Windows, sia in finestra che a schermo pieno, e sono completamente indipendenti dalla scheda grafica montata sul computer.

Per funzionare la scheda si deve collegare al CD-ROM Panasonic 563, parte della maggior parte dei kit di upgrade multimediale in commercio. La Creative sta lavorando anche a una versione che funzioni con qualsiasi CD-ROM, ma è attesa con qualche mese di ritardo rispetto alla prima scheda che sarà disponibile entro l'autunno. Il prezzo dovrebbe essere contenuto entro le 500.000 lire.

UN FLOPPY DA 200 MEGA!

La Fuji Photo Film Company ha dichiarato di aver sviluppato un rivoluzionario floppy disk con una capacità variabile fra i 100 e i 200 Mb, pari a più di 140 volte le prestazioni di un normale disco ad alta densità. Essendo più economici da produrre dei dischi magneto-ottici, i nuovi dischetti potrebbero rappresentare un'ottima soluzione per le applicazioni multimediali. I nuovi dischetti possono contenere circa duemila immagini in risoluzione broadcast o 20 minuti di full motion video, almeno stando alle specifiche della Fuji. Oltre a queste caratteristiche d'eccezione, i dischetti possono anche vantare un transfer rate di circa 2 Mb al secondo, approssimativamente 30 volte la velocità di un floppy normale. Il prezzo per ogni dischetto si aggirerà intorno ai dieci dollari.

MICROMACHINES RITARDATARIE

Qualcuno forse ricorderà la recensione, apparsa sul numero di marzo, del gioco *Micromachines* per PC, firmato Codemasters. All'epoca il titolo dedicato ai micromodellini meritò un 890, a differenza della sua controparte su Amiga, che qualche mese prima aveva meritato un 905, con relativo K-gioco. Il problema risiedeva principalmente nell'aggiornamento dello schermo: durante le fasi della gara in cui lo schermo scrollava orizzontalmente, infatti, la VGA non teneva il passo con la CPU e l'effetto non era dei migliori. Bene, sarete felici di sapere che la Codemasters ha preferito aspettare di avere un prodotto impeccabile prima di metterlo in vendita e oggi è pronta a mettere in commercio *Micromachines* per PC, in una versione riveduta e corretta che ovvia ai problemi da noi riportati. Alla luce delle migliorie il gioco si dimostra degno del titolo di K-gioco. Bella mossa, Codemasters!

MULTIMEDIA IN CIFRE

Secondo le ultime ricerche della Robertson, Stephens & Co, il numero di PC e Mac multimediali si aggira intorno ai sette milioni, seguiti da 800.000 Mega CD, 200.000 3DO e 100.000 Jaguar. Entro il 1996 le cifre dovrebbero vedere come vincitori PC e Mac con 23 milioni, seguiti dal 3DO con 5 milioni di unità, Sony Playstation e Mega CD (1,7 milioni ciascuno), Sega Saturn e Ultra 64 (1,3 milioni ciascuno) e Jaguar (1 milione). Questi dati indicano chiaramente come sarà impossibile per le software house ignorare il mercato multimediale dell'home computing, perciò, ammirate pure le super console del nostro inserto, ma non disperate: i vostri computer resteranno sulla scena ancora a lungo.

NOTIZIE IN BREVE

A Parigi, dal 30 novembre al 4 dicembre, si terrà la quarta edizione del Supergames, una fiera dedicata interamente al videogioco e al mondo che lo circonda.

La scheda dedicata alla decompressione di filmati MPEG Reel Magic, prodotta dalla Sigma Design, si chiamerà da ora in poi Real Magic. Il motivo del cambiamento è da ricercarsi in problemi di marketing.

È da poco nei negozi l'ultima versione dell'MS DOS. La versione 6.22 comprende nuovamente un programma di compressione dell'hard disc, questa volta senza includere alcun algoritmo del programma *Stacker* della Stac. Il nuovo programma è denominato *DriveSpace*.

Il nuovo managing director della Sega Europa sarà Malcolm Miller. Miller sta abbandonando il suo posto alla Amstrad ed entro la fine del mese occuperà questo prestigioso ruolo.

L'ULTIMO RITORNO ALLE ORIGINI

A quanto pare non è vero che i voleri dei giocatori vengano sempre ignorati. Lord British sembra intenzionato a operare una decisa marcia indietro per quanto riguarda la struttura di gioco del prossimo episodio di *Ultima*. La casa texana è stata infatti sommersa dalle lettere di giocatori inferociti per lo stile arcade di *Pagan*.

La nuova impostazione di gioco era stata intesa dalla Origin come un tentativo di avvicinare al gioco di ruolo il maggior numero di persone possibile, ma sembra non aver riscosso molto successo.

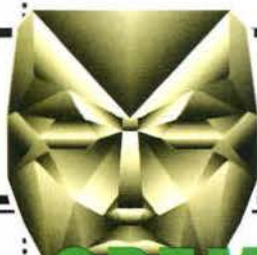
Per risollevare le sorti della più famosa saga di GdR al silicio, Richard Garriot ha deciso di richiamare nel suo team Warren Spector, il produttore di *Ultima V* e *Ultima VI*, che ha dichiarato di voler impostare il nono episodio della serie sulle virtù, un elemento che a partire da *Ultima IV* aveva caratterizzato gli avatar di mezzo mondo.

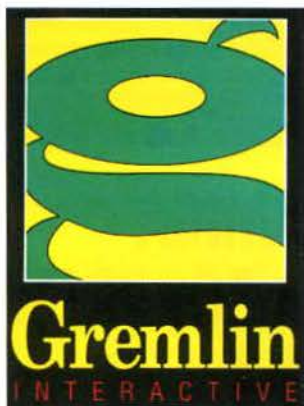
Ovviamente non è stata ancora comunicata alcuna data di uscita, ma siamo certi che, da ora in poi, tutti i fan di Lord British tratterranno il fiato.

***Dx*: Certo, la grafica è notevole, ma molti giocatori non sono rimasti soddisfatti dallo scrolling della mappa. Su un 486, forse, ci si poteva aspettare qualcosina di più. Ora, con *Ultima IX*, Lord British cercherà di rimediare.**

AMIGA A SORPRESA SU PC

Nonostante le difficoltà in cui versa la società americana, alcune voci ipotizzano la realizzazione di una scheda Amiga da inserire in un PC. Questa scheda, che dovrebbe essere basata sul nuovo chipset AAA (in grado di gestire grafica a 24 bit e audio a 16 bit), è ritenuta di vitale importanza per la ripresa del marchio Amiga.

Tramite questa espansione sarebbe possibile emulare un Amiga su un comune 486, accedendo così a un'importante libreria di software, di altissimo livello per ciò che riguarda le applicazioni video. Alcuni programmi, come il *Lightwave* di Newtek, sono utilizzati quotidianamente a livello professionale in stazioni televisive sparse per tutto il mondo. Sembra, dunque, che anche in caso di "morte" dell'Amiga, una parte della sua tecnologia continuerà a dire la sua nel mondo dell'informatica.

GREMLIN DIVENTA INTERATTIVA

Gremlin Graphics, festeggiando il decennale di attività, annuncia un importante cambiamento che riguarderà il nome e il logo della società. Considerando il successo riscosso dai videogiochi che includono elementi multimediali, la casa di Sheffield ha pensato bene di chiamarsi, da ora in poi, Gremlin Interactive. Per confermare le sue intenzioni di dedicarsi a titoli più complessi degli arcade a cui ci aveva abituati sino ad ora, è già in cantiere il primo titolo per CD-ROM, *Retribution*, di cui vi parliamo anche nello speciale dedicato all'ECTS.

CD-ROM COME IL CD-I?

A confermare la tendenza generale del mercato a uniformarsi allo standard PC CD-ROM (leggendo queste pagine ne avete altri esempi), la Philips ha deciso di convertire alcuni dei titoli creati per CD-I anche per questo formato. Il primo titolo a essere trasportato sarà International Tennis Open, una simulazione tennistica sviluppata originariamente dalla Infogrames per conto della Philips. Entro la fine dell'anno altri 14 titoli verranno convertiti per PC, scelti fra quelli di maggior successo. È inoltre in cantiere una scheda che garantirà la totale compatibilità del software CD-I ai possessori di PC CD-ROM (ormai sembra essere diventata una moda).

I MAGNIFICI 6

Se negli ultimi mesi vi siete persi qualche numero di K, vi consigliamo di scegliere fra questi titoli per i vostri prossimi acquisti: non ve ne pentirete.

TIE FIGHTER

Con una grafica decisamente migliorata rispetto al suo predecessore, missioni più "vivibili" e un'ambientazione che non può fallire, il nuovo capolavoro della LucasArts vi mette ai comandi dei caccia dell'Impero.

THEME PARK

L'originalità che ha sempre contraddistinto i titoli della Bullfrog non manca nemmeno in questo simulatore di parchi a tema. Costruite la vostra Disneyland personale sullo schermo di un PC.

BANSHEE

Uno sparatutto programmato appositamente per Amiga 1200 con una grafica e una giocabilità superlative. La possibilità di giocare in due lo rende più divertente di molti altri titoli concorrenti.

1942 PACIFIC AIR WAR

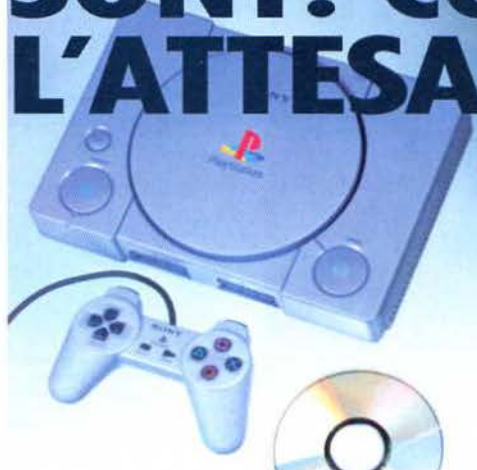
Il titolo che è riuscito a spodestare *Aces of the Pacific* è una conferma della rinascita della Microprose. Routine di texture mapping da favola e realismo da urlo ne fanno un "must" per i veri appassionati.

UFO

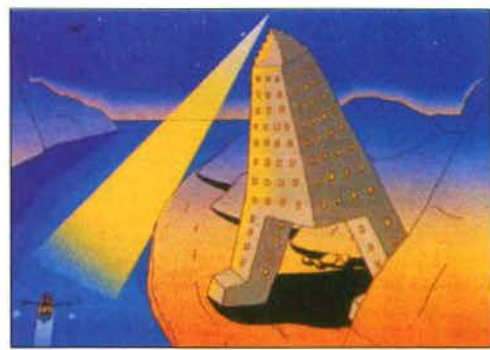
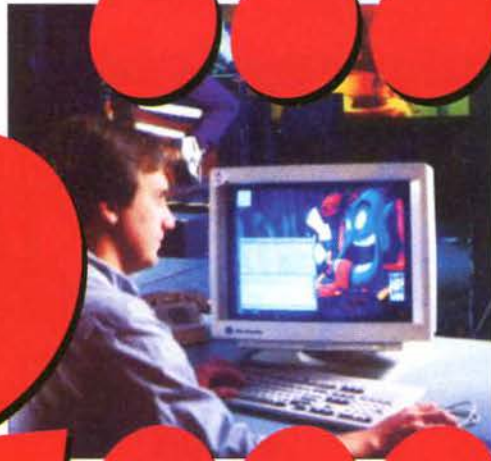
Ancora Microprose e ancora un gioco di alta qualità. Dovrete riuscire a fermare l'invasione aliena che ha preso di mira il nostro pianeta. Combattimenti tattici in grafica isometrica e un'ottima intelligenza artificiale ne fanno un "must" per gli amanti dei wargame.

KING'S QUEST VI

La conversione su Amiga del capolavoro di Roberta Williams non ha deluso le aspettative. I programmatori della Revolution si sono dati da fare e i risultati sono eccellenti, anche se in soli 32 colori. Se avete un Amiga e vi piacciono le avventure non lasciatevelo scappare.

SONY: COMINCIA L'ATTESA

Sony fa sul serio. Almeno così sembra, a giudicare dalla accuratissima pianificazione con cui sta portando avanti il progetto della Playstation (la nuova console a 32 bit di cui parliamo più dffusamente nell'inserto di questo mese). Oltre ad aver anticipato la data di commercializzazione della macchina sul mercato giapponese (invece del 9 dicembre, sarà venduta a partire dal 30 novembre), il colosso nipponico ha già deciso la data in cui anche in Europa potremo acquistare una Playstation. A partire dal 1 settembre del '95 dovremo trovarla nei negozi. Considerando le mille risorse dei nostri importatori paralleli, comunque, è probabile che prima di Natale sia possibile metterci le mani sopra, direttamente dal Giappone

1... 2... 3D

Dopo un'accurata ricerca archeologica i "Santa Barbara Studios" hanno proposto "500 nations" ovvero l'America come era prima di Colombo.
A destra, La grafica tradizionale e l'animazione 3D si fondono in questa favola di rara poesia di Shigeru Tamura.

Il mondo dei videogiochi è ormai sempre più collegato a quello delle workstation dedicate alla realizzazione di mondi tridimensionali. Per avere un'idea di ciò che ci attende nei prossimi anni, abbiamo pensato di andare in Florida per ammirare gli ultimi ritrovati nel campo della realtà virtuale e della grafica 3D. Ecco che cosa abbiamo scoperto.

Tra il 21 ed il 29 Luglio si è svolto nell'Orange County Convention Center di Orlando in Florida il Siggraph, un evento di respiro mondiale che rappresenta una buona occasione per fare il punto sullo stato della Computer Grafica sia dal punto di vista tecnico che da quello artistico. Dalle opere viste si ricava un'impressione di continua evoluzione tecnica che però manca sempre di un proprio linguaggio il quale, partendo dalle enormi potenzialità fornite dall'immagine sintetica, potrebbe, a nostro giudizio, evolversi verso un tipo di comunicazione molto innovativa. Uno dei cavalli di battaglia di questa edizione del Siggraph è stata sicuramente la realtà virtuale proposta in varie versioni, da quella economica fino a quella extra-lusso che prevedeva l'utilizzo di diversi Onyx Reality Engine 2 in parallelo.

La versione extra-lusso era incarnata da tre installazioni "CAVE", dei cubi con pareti di tela che possono ospitare fino a sei persone al loro interno; sulle pareti poi tramite degli appositi proiettori Electrohome Marquis 8000 vengono proiettate ad una risoluzione pari a 1024x768 delle immagini stereoscopiche realizzando così un'esperienza altamente immersiva. Le immagini visualizzate riguardavano soprattutto test scientifici o studi su progetti di Industrial Design e queste, grazie a un apposito sensore, si deformavano prospetticamente in base alla posizione dell'osservatore.

Ogni installazione aveva alle spalle 3 Silicon Graphics Onyx con Reality Engine2 (uno per parete attiva) più l'accesso a una stazione Challenge con 16 processori RISC R8000 in parallelo per le funzioni di elaborazione dati.

Sempre nel campo della VR "hi-end" la Boeing ha presentato un sistema di visualizzazione di modelli CAD di tipo immersivo basato su un SGI Onyx con Reality Engine 2 e sul sistema di visualizzazione BooM (Binocular omni oriented Monitors) della Fakespace. Era possibile muoversi all'interno di un 747 virtuale a 30 frame per secondo (in stereoscopia) con una fluidità assolutamente incredibile nonostante i più di quattro milioni di poligoni contenuti nel modello.

Gli Angel Studios (ricordate Lawnower Man?), per celebrare i 10 anni nel campo del divertimento elettronico, hanno presentato la simulazione virtuale "F1 Net Race" in cui il partecipante si accomoda in una monoposto completa in tutte le sue parti e fornita di un sistema dinamico per simulare l'elasticità, l'attrito e le sospensioni di un normale veicolo. Il motore grafico

Sopra, Seafari è una avventura subacquea in compagnia di un delfino all' interno di un relitto che si rivelerà pieno di sorprese grazie al magico tocco degli animatori della Rhythm & Hues.
Sopra a destra, Pacific Data Image ha proposto una pubblicità per la Coca Cola Japan "Coke Comic Hero" che si avvale di un elaborato gioco tra animazione 2D e 3D.
In alto a destra, dopo "Jurassic Park" ed i dinosauri cattivi ecco "The Flinstones" ed i dinosauri buoni... sempre dai maestri della ILM. Yabba dabba doo.

A destra, una scena dell'avventura in real - time "Los Angeles, 2025" proposta dalla Evans & Sutherland, come si può vedere la qualità non è molto inferiore a quella di una animazione precalcolata.
A lato, grafica bidimensionale, modellazione e fotografia danzano contemporaneamente grazie a Valerie Hallier.

della simulazione è una stazione dedicata della SDI Reality Corporation pilotata da un SGI Indigo2. Per i fedelissimi della RV su Pc invece la Immersive Systems Inc. ha annunciato un tool di sviluppo di nome MeMe con prerogative assai interessanti quali la possibilità di sviluppare ambienti virtuali utilizzabili in rete da più utenti e di gestire fino a 50000 poligoni al secondo senza l'utilizzo di hardware dedicato ed utilizzando come sistema base un "386" con 8Mb di memoria RAM.

Nel campo della "fantascienza virtuale", invece, alcuni ricercatori del San Diego Supercomputer Center stanno sviluppando un centro commerciale virtuale con tanto di negozi, articoli e "borse della spesa" nonché, al fine di agevolare la clientela, un sistema di database per rintracciare all'istante qualsiasi cosa si desideri e poter fare i debiti raffronti sui prezzi prima dell'acquisto.

Nel campo delle novità per la commercializzazione immediata eccone una davvero notevole: è praticamente pronta la nuova release di *3D studio*, la 4.

Le specifiche del nuovo prodotto Autodesk sono eccezionali, da sottolineare tra queste il rendering in quasi real-time delle preview e l'introduzione di un linguaggio script per programmare le animazioni.

Sempre per quanto riguarda i programmi di animazione e modellazione su PC da sottolineare l'incredibile Real 3D V 2.4 nato originariamente su Amiga e arrivato ora persino su Silicon Graphics.

Sopra, ai limiti del sintetico questa animazione descrive ironicamente la prigione del simpatico cane. Jeff Pratt.
Sopra a destra, Dal mondo fantastico di Yoichiro Kawaguchi un nuovo coinvolgente viaggio nella forma e nel colore.
A destra, "Danse Interactif" è un esempio, proposto dalla NYU Media Res. Lab., di animazione comportamentale; la ballerina ha dei movimenti base definiti che possono essere "playati", a piacimento, in tempo reale anche più di uno alla volta.

Analizzando le caratteristiche di questi due programmi per PC, che possiamo considerare il top nel loro campo su questa piattaforma, ci accorgiamo di quanto si stiano avvicinando tra loro il mondo super professionale delle workstation e quello più casalingo dei personal computer e questa sensazione è avvalorata ancor più dal fatto che cominciano a vedersi anche le prime conversioni da workstation verso i PC come nel caso del software per morphing e warping della Elastic Reality, assai noto nel mondo dei Silicon Graphics.

Per concludere questa breve panoramica sull'evento Siggraph sottolineamo due importanti annunci da due altrettanto importanti società, l'IBM ha annunciato di voler introdurre sul mercato, con il progetto Elysium, una nuova gamma di computer per applicazioni virtuali a basso costo in collaborazione con il Virtuality Group Inglese, mentre Sony ha annunciato un'alleanza strategica con la Caligari Corporation per utilizzare il programma di modeling *trueSpace* nello sviluppo delle nuove applicazioni per la sua nuova console Playstation.

Riccardo Zanettini

A destra, Cristopher Landreth con la tecnica del PhsCologram ha realizzato con (Art)n quest'opera che si presenta come un quadro 3D grazie al sovrapporsi di lastre trasparenti in ognuna delle quali è incisa l'immagine vista da diverse angolazioni.
A lato, "Listerine Arrows", la spettacolare pubblicità di una bottiglia di colluttorio che di spot in spot emula grandi figure storiche, qui è impegnata nel ruolo di Robin Hood, grazie alla Pixar.

Il 16 luglio scorso la Namco, nota in tutto il mondo per aver creato i più bei coin op di sempre, da *Pac Man* a *Ridge Racer*, ha aperto un nuovo parco dei divertimenti ultra-tecnologico in Giappone. Il nostro inviato nel Paese del Sol Levante è andato a dare un'occhiata a questo nuovo miracolo della tecnologia del divertimento.

A sinistra, l'Empire of Eggs in tutto il suo splendore. Praticamente tutte le attrazioni sono al chiuso, tranne quelle più tradizionali che potete trovare bene o male in tutti i luna park moderni. Se capitate in Giappone, non perdete l'occasione di farci un salto.

L'UOVO TECNOLOGICO

Futako Tamgawaen, cittadina alle porte dell'immensa Tokio. Un cartello sull'autostrada indica lo svincolo per l'Impero delle Uova. Un sacco di gente prende la deviazione e si lascia alle spalle il traffico della grande metropoli. Ci deve essere un gran movimento là, nell'Impero delle Uova. Già, ma che cos'è questo Impero delle Uova?

Empire of Eggs è il nuovo parco giochi (o theme park, come direbbero gli americani) della Namco, una delle maggiori produttrici di giochi da bar del mondo. A due passi dal nuovo impianto sorge il Wonder Eggs, un altro parco creato dalla stessa casa che ora viene completato dalla nuova costruzione. Qui non si trovano attrazioni ormai "storiche" come montagne russe o autoscontri, ma impianti avanzati che si possono trovare solamente negli Stati Uniti o, appunto, in Giappone, primo fra tutti l'iper-realistico simulatore di volo nato dalla collaborazione tra la stessa Namco e la Magic Edge, una società californiana leader nel settore della realtà virtuale. Una sessione di gioco dura circa mezz'ora e dà la possibilità a dodici giocatori di pilotare un aereo simulato alla perfezione, seguendo le istruzioni dello staff del parco, che aiuta e consiglia i piloti in erba. Il cockpit dell'aereo è ricreato alla perfezione e sullo schermo vengono proiettate delle immagini in altissima risoluzione, che lasciano a bocca aperta per l'elevato realismo. Un'altra attrazione molto interessante è il Miracle Tours. Si tratta di un "movieride", ovvero una proiezione cinematografica su grande schermo abbinata a delle poltrone particolari che si muovono a seconda dell'azione. Questo tipo di impianto potete trovarlo anche a Disneyworld in Florida e a Gardaland, sul lago di Garda. Il "movieride" permette a più di cinquanta persone di "vivere" l'esperienza che viene proiettata su schermo, una gara ambientata in un gigantesco flipper a bordo di una velocissima auto del futuro. Le frenate brusche da voltastomaco e i violenti sballottamenti a destra e a manca saranno solo un divertente ricordo dopo i pochi minuti di "corsa". Per chi adora i giochi d'azione/sparatutto alla *Doom* c'è *Q-Zar Arena*, un'evoluzione dello sparatutto che da un paio di anni si può trovare anche nelle sale giochi più attrezzate d'Italia. I giocatori si dividono in due squadre di 20 persone ciascuna e si aggirano per un'enorme labirinto armati di laser e sensori che segnalano al cervellone centrale i colpi andati a centro. Non è certo un'esperienza paragonabile ai centri Battletech americani, in cui si comandano dei giganteschi mecha in un teatro di battaglia creato dal computer, ma offre più libertà d'azione e realismo di una simulazione a poligoni. Una partita dura circa un quarto d'ora e alla fine il computer stila una classifica dei combattenti, dai più valorosi a quelli meno arditi.

Drift King è una sorta di corsa a bordo di bizzarri go-kart comandati da impulsi vocali, alla quale possono partecipare fino a sei persone alla volta. Trattandosi di un'occasione unica, questa attrazione costa non pochi yen, ma non per questo vi dovete aspettare di poter scorrazzare gridando "Gira a destra" e "Vai col turbo!" per mezz'ora, perché una partita dura solo pochi minuti. Ovviamente non poteva mancare un'enorme ala del parco giochi dedicata ai cabinet della Namco, dove potrete finalmente giocare a *Ridge Racer* senza sorbirvi una coda chilometrica.

Il futuristico simulatore di volo che si trova nel parco giochi rappresenta il top in questo campo ed è stato realizzato dalla Namco in collaborazione con la Magic Edge. L'esperienza costa non poco, ma almeno una partita dura una trentina di minuti e possono prendervi parte fino a dodici giocatori. L'unico problema è che prima dovrete attendere pazientemente in una lunghissima coda.

Nicolas Di Costanzo

Una volta tanto, l'Italia non resta al palo nel campo delle innovazioni tecnologiche. In tutto il mondo le stelle del rock si dedicano alla creazione di prodotti multimediali e, da noi, Jovanotti non è stato a guardare, mettendo subito in cantiere un CD-ROM che racchiudesse il suo modo di intendere la musica.

IL BALLERINO DEL RAP

Lorenzo e il suo universo. Una rappresentazione grafica un po' egocentrica ma molto efficace. Da notare tra i pianeti che ruotano attorno alla "stella" Jovanotti il suo scopritore Claudio Cecchetto.

DIETRO LE QUINTE

Il ballerino **è stato programmato utilizzando C ++ della Borland, QuickTime, e Indeo della Intel come algoritmo di compressione video. Il programma non necessita di installare alcun file su Hard Disk. I 650 Mb di spazio su CD-ROM occupato racchiudono la bellezza di oltre 100 minuti di spezzoni filmati e una quantità notevole di animazioni in 3D. Queste ultime sono state tutte realizzate su piattaforme Silicon Graphics con software della Softimage. Le immagini in 2D sono state invece realizzate su computer Macintosh con i programmi Photoshop e Illustrator. Attualmente** ***Il ballerino*** **è in vendita nella versione PC a circa 100.000 lire in negozi di dischi, videoteche e computer shop. Per gennaio è prevista la realizzazione della versione per computer Macintosh.**

"Tanto adesso ne farà uno Adriano e poi dirà di essere stato lui a inventarlo..." Caustico, ironico, spontaneo, frenetico, entusiasta e entusiasmante, nel senso che il suo entusiasmo riesce a trasmettertelo, di qualsiasi cosa stia parlando, anche della sua prima esperienza multimediale. Così si presenta Lorenzo Cherubini, in arte Jovanotti, alla conferenza stampa di presentazione del suo CD-ROM *Il ballerino*. "Questo qui è proprio come un CD ed è meglio di una videocassetta, poi ci puoi fare un sacco di cose interessanti, è un po' come un programma del computer, ma no, non è un programma vero e proprio, e poi mi hanno assicurato che non si rompe mai... e, ci credo, è come un CD" insomma, Lorenzo le idee chiare sul CD-ROM non le ha; anche perché, per sua stessa ammissione, il suo rapporto con il computer non è dei più entusiasmanti "anche se poi lo uso per fare tutti i miei dischi". Quello che di certo ha capito è che il prodotto che gli hanno costruito tra le mani è facile da usare, e di questo fatto cerca di convincere anche i, tanti, giornalisti "non di settore" accorsi per l'occasione. C'è, infatti, grande curiosità e interesse per "Il ballerino", prima esperienza musical-multimediale italiana. Le idee confuse comunque non sono solo quelle di Lorenzo, ma anche di qualche esponente della stampa - "verrà realizzata una versione per Amiga?" ha domandato qualcuno - che si trova per la prima volta di fronte a questo nuovo media. "Il ballerino" è un viaggio multimediale attraverso la vita e la storia musicale di Jovanotti, con un occhio di riguardo in particolare per la sua attività più recente. Il pro-

L'immagine della rappalestra non è delle più autoesplicative. Nella barra in alto ad ogni colore corrisponde uno strumento. Per inserirlo nel nostro brano basta trascinarlo nella barra sottostante

Questa schermata in multicolor è la batteria elettronica. Ad ogni pulsante colorato corrisponde un suono della batteria.

Avete sempre sognato di intervistare Jovanotti? Con Il Ballerino ne avete l'occasione: voi scegliete le domande e Lorenzo risponde...

QUATTRO CHIACCHIERE CON GLI AUTORI

Si chiama Mediola la società che è stata in grado di dare concretezza informatica alle idee e alle fantasie del prolifico Jovanotti. Per cercare di capire quali difficoltà si possono incontrare nella realizzazione di un prodotto come *Il ballerino*, dovendo avere a che fare con un artista che ha scarsa dimestichezza con il media informatico, abbiamo interpellato Fabrizio Vagliasindi, direttore generale di Mediola nonché uno dei principali fautori di questo progetto.

La prima domanda è d'obbligo: è stato difficile lavorare con Lorenzo?

"No, non lo è stato per niente".

Questo cosa significa, che vi ha lasciato carta bianca su tutto?

"Assolutamente no, anzi. Il lavoro funzionava più o meno così: Lorenzo ci diceva che cosa voleva dire in un determinato passaggio, e come lo voleva dire. A quel punto intervenivamo noi che cercavamo di realizzare le sue idee. Quando avevamo terminato la nostra opera Lorenzo rivedeva il tutto e ci diceva quello che secondo lui non andava..."

Sono state tante le correzioni a cui vi ha costretti?

"Direi di no. Soprattutto mai su questioni fondamentali. Capitava che ci facesse cambiare il colore o l'impatto grafico di un determinato ambiente, ma sulle questioni di base è sempre stato soddisfatto".

Una grossa soddisfazione per voi quella di riuscire a interpretare sempre correttamente i pensieri di Lorenzo...

"Beh, questo senz'altro. Questo lavoro è stato un grosso impegno, ma ci ha dato anche grossissime soddisfazioni. I meriti di Mediola, e in particolare del nostro Art Director Sergio Pappalettera, responsabile di tutto il progetto grafico, vanno comunque spartiti equamente proprio con lo stesso Lorenzo, che è molto chiaro e diretto nel dire le cose che pensa; diciamo che anche in questo campo sa farsi capire molto bene, proprio come quando parla alla gente attraverso le sue canzoni".

Quanto tempo vi ha portato via la lavorazione de Il ballerino?

"Dunque, il progetto è stato presentato alla Polygram (la casa discografica di Jovanotti NdR) verso fine marzo. L'approvazione da parte dei dirigenti della casa l'abbiamo avuta circa un mese dopo, ma diciamo che il periodo di massimo impegno è stato quello che è andato da maggio ad agosto".

La Polygram ha accettato senza esitazioni oppure ha avuto qualche timore nel lanciarsi in una esperienza assolutamente nuova per il mercato italiano?

"Le esitazioni naturalmente ci sono state, anche perché tutti quanti ci rendevamo perfettamente conto che quello che stavamo facendo era un vero e proprio salto nel buio. Ci ha molto aiutati il fatto che nello staff Polygram abbiamo trovato un complice in Stefano Senardi, presidente della casa discografica, subito entusiasta del nostro progetto".

gramma si apre con una sigla, un rap inedito, che introduce alla prima schermata, e quindi al primo "bivio" del nostro cammino. Le scelte cui ci troviamo di fronte sono tre: a sinistra la sezione "video", a destra la sezione "audio" e al centro "Il ballerino", vero e proprio cuore del programma. Le due sezioni laterali non brillano in quanto a originalità e profondità. Nella parte dedicata ai video possiamo trovare una sorta di citofono, suonando sui vari pulsanti del quale facciamo apparire alle finestre di una casa un fotogramma di uno degli ultimi video di Jovanotti (da "Una tribù che balla" in poi). Quando si è deciso che video vedere è sufficiente prendere la relativa finestra e trascinarla sugli occhiali di Jovanotti, attraverso i quali vedremo il videoclip nella sua interezza. La parte dedicata all'audio, come si può intuitivamente immaginare, è quella nella quale possiamo ascoltare il repertorio del Lorenzo nazionale. Anche qui il compito è complicato (o rallegrato, a seconda delle preferenze) dal fatto che bisogna prendere la cartelletta con il nome dell'album di cui si vogliono ascoltare le canzoni e trascinarla sulla relativa copertina. In caso di errore, invece dei nostri brani preferiti sentiremo un triste "bip". Unica novità che si può ascoltare è la versione remix di "Piove"

Lasciate alle nostre spalle le sezioni "video" e "audio" possiamo finalmen-

Quella che vedete raffigurata qui sopra è la sezione video. No, non abbiamo sbagliato a scrivere: non è una schermata della sezione video, è proprio la sezione intera. Suonando sui vari tasti del citofono appaiono alle finestre della casa alcuni fotogrammi tratti dai video realizzati da Jovannotti per gli album Una tribù che balla, Lorenzo 92 e Lorenzo 94. Per vedere il video nella sua interezza basta cliccare sulla finestra nella quale è prodigiosamente apparso e trascinare fino alla lente dell'occhiale di Jovanotti. Il video che avete scelto apparirà in una finestra contenuta nella lente stessa.

te tuffarci su "Il ballerino" che, come abbiamo già detto, è il vero cuore del programma, tanto da far apparire le due sezioni precedenti come sfiziosi antipasti di questa abbuffata di immagini suoni e colori.

"Il ballerino" è suddiviso in 4 capitoli: musica, parole, immagini e Lorenzo. Nella sezione dedicata alla musica a fare la parte del leone è la Rapalestra, nella quale l'utente può divertirsi a comporre pezzi rap utilizzando basi musicali da miscelare e ricomporre come vuole. Tutte le basi provengono dai pezzi di Jovanotti, del quale si può utilizzare anche la voce, arrivando, se si vuole, a ricostruire esattamente i suoi brani. Sempre nel capitolo dedicato alla musica possiamo fare 4 chiacchiere con tutti i fedeli componenti della band che accompagna Jovanotti in tournée, oppure interpellare lo stesso Lorenzo per sentire cosa ne pensa lui di loro. Esperienza da non perdere quella dello studio di registrazione. In questa zona è possibile visitare nel dettaglio gli studi dove nascono i dischi di Jovanotti. La visita guidata è condotta naturalmente dallo stesso cantante, ma viene lasciata anche l'opportunità di visitare l'ambiente nella maniera che si preferisce, semplicemente spostandosi con il cursore nelle diverse zone della piantina degli studi. Prima di chiudere la sezione musicale è assolutamente necessario fare tappa alla batteria elettronica: una schermata nella quale è possibile dare sfogo al Tullio de Piscopo che è dentro di noi, sperimentando e componendo variamente tutti i suoni che lo strumento a percussione per antonomasia può dare.

Nel capitolo dedicato alle parole Jovanotti spiega al suo pubblico il significato del testo di 12 suoi brani più significativi. Sempre in questo capitolo è possibile andarsi a rileggere i testi di tutte le canzoni degli ultimi 4 album del cantante.

Più interessante la sezione delle immagini, interamente concentrata sull'attività concertistica del cantante. L'utente si trova qui alle prese con un piccolo giochino: teletrasportato sul palco, fedelmente riprodotto, della tournée di Jovanotti deve ritrovare una serie di bobine nascoste un po' ovunque. Ogni bobina ritrovata dà diritto ad assistere a uno spezzone di concerto. Oltre alle bobine si può trovare un biglietto del concerto e un cacciavite. Con il primo è possibile vedere il flusso del pubblico in entrata al concerto tenuto da Jovanotti al Palasport di Roma, mentre con il secondo si assiste al montaggio del palco da parte dei tecnici. Entrambi i filmati sono riprodotti a velocità aumentata.

L'ultimo capitolo de "Il ballerino" è quello dedicato a Lorenzo ("quello proprio per i miei fans sfegatati" ha detto alla conferenza stampa), quello in cui l'artista si apre alle confidenze in una intervista molto particolare, nella quale è l'utente a decidere quali domande porre a Lorenzo, ma anche quello in cui è possibile indagare sulla sua vita, ascoltando la sua stessa voce o quella di alcuni suoi amici, primo fra tutti Claudio Cecchetto, o ancora quello dove è possibile seguire Jovanotti in alcuni suoi recenti viaggi in giro per il mondo. Insomma si tratta della sezione più curiosa e più personale, tutta da esplorare.

Il ballerino riserva anche delle sorprese: una fantomatica sezione XXX, nella quale Lorenzo parla di temi "vietati ai minori" può apparire all'improvviso, solo se si è seguito un determinato percorso esplorativo; un messaggio di auguri se apriamo il programma in determinati giorni dell'anno, e, soprattutto, il gran finale, ovvero una sorpresa tutta particolare che spetterà ai videoesploratori più accaniti solo dopo che saranno riusciti a vedere di filato tutte le sezioni e le zone di questo CD-ROM. Insomma un vero premio per stacanovisti.

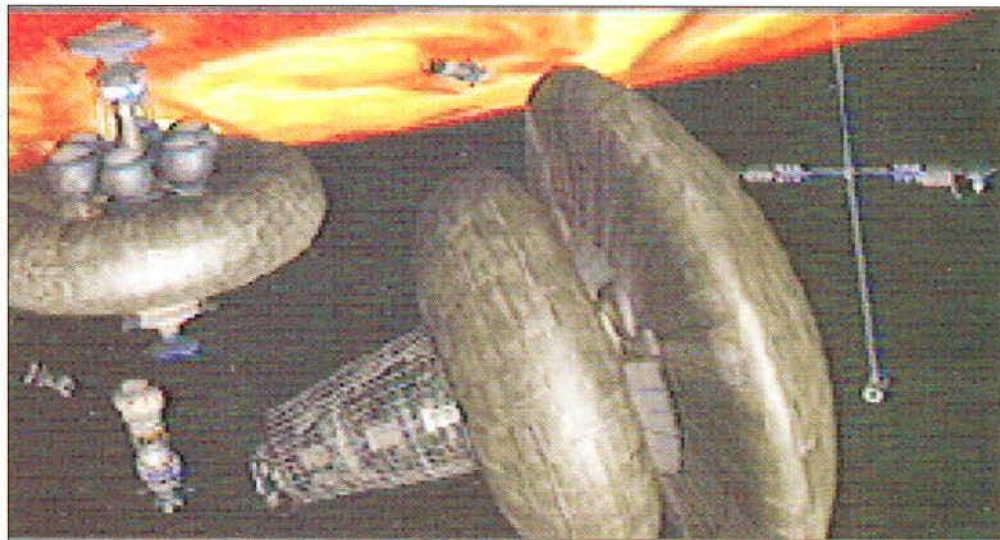
Qui sopra il cacciavite e sotto la bobina. Siamo nella sezione delle immagini de Il ballerino. Qui, sul palco dell'ultima tournée di Lorenzo, potrete divertirvi a cercare gli oggetti che il cantante ha smarrito.

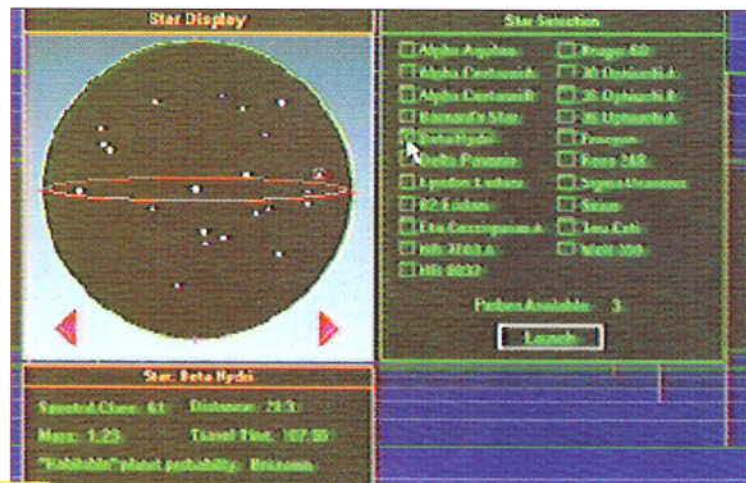
E per i fans meno tecnologici, quelli che il CD-ROM non ce l'hanno? Tranquilli: Lorenzo non vi ha abbandonati! La Polygram ha infatti realizzato una videocassetta dal titolo *Corri Lorè!*, ispirata all'ultimo tour. Ospite d'eccezione niente meno che Pino Daniele che fa la sua comparsa in un paio di pezzi tra i quali *Serenata rap*. In tutto più di 90 minuti nel corso dei quali scorrono sullo schermo "lo spettacolo, le prove, i momenti di rilassamento i kilometri le parole e la musica", il tutto "dedicato a una tribù che balla" e che almeno un videoregistratore in casa ce l'ha.

Il giudizio finale su questo prodotto è senz'altro positivo; in primo luogo perché è stato realizzato tecnicamente con grande cura, in secondo luogo perché è sufficientemente vasto per non annoiare l'utente, e in terzo luogo per la simpatia e il modo di fare del suo protagonista. Quest'ultimo è il vero elemento rivoluzionario dell'opera, quello che la distingue da tutte le altre del suo genere, e in particolare da *Prince Interactive* e da *Jump* di David Bowie, magari ugualmente belle, ma enormemente più fredde. Ne *Il ballerino* Jovanotti più che protagonista è complice; complice, amicone e compagno di qualsiasi cosa tu stia facendo, pronto a scoprire assieme a te il suo mondo, quasi stupendosene anche lui ogni volta come se fosse la prima, e questo ti fa sentire incredibilmente a tuo agio. Che Lorenzo abbia capito prima di tutti gli altri come "bucare" anche il monitor del computer?

ANTEPRIME

LA COLONIA

Sta per sbarcare anche in Europa *Outpost*, l'imponente e controverso colossal fantascientifico della Sierra-On-Line. Imponente perché con i suoi 650 mega tondi di grafica, dati e animazioni si colloca al vertice di questo genere di produzioni. Controverso perché la prima edizione americana non ha completamente incontrato il favore del pubblico, a causa di una serie inattesa di problemi e inconvenienti.

Ci sono avvenimenti e Avvenimenti, con la A maiuscola. Tra questi ultimi, difficilmente qualcuno potrà superare in magnitudine la totale distruzione del nostro pianeta e la scomparsa della razza umana che da tanto tempo lo abita... È proprio un "Avvenimento" di questo tipo, un tema caro alla fantascienza di tutti i tempi, il punto di partenza di *Outpost*, il nuovo, gigantesco gioco di strategia della Sierra-On-Line. In uno scenario catastrofico tra i più classici, un enorme asteroide chiamato "Vulcan's Hammer" si scontra con la Terra, spostandola dalla sua orbita e devastandola irrimediabilmente. Siamo nei primi anni del ventunesimo secolo e, fortunatamente, l'evoluzione tecnologica permette alla razza umana di compiere un disperato tentativo di sopravvivere. Una delle grandi megacorporazioni che controllano il programma spaziale costruisce un'immensa astronave, il cui scopo è permettere a un piccolo gruppo di uomini di fondare su un altro pianeta una colonia di superstiti. Il giocatore, nei panni del comandante di questo piccolo nucleo di uomini decisi a tutto, dovrà affrontare ogni sorta di problema e catastrofe se vorrà fare sì che esso si trasformi nel seme di una nuova e più saggia civiltà umana.

Il gioco riprende la struttura e l'ambientazione di un vecchio classico per PC e Amiga, *Millennium 2.2*, elevando però tutto al quadrato. I pro-

La mappa galattica mostra i sistemi stellari più vicini al nostro. Il giocatore può esplorarne solo quattro per partita, e deve compiere la sua scelta sulla base delle poche informazioni ottenute. Ciò assomiglia un po' a una partita di poker giocata senza guardare le carte, ma dopo poche partite sarà stato possibile esplorarli tutti, e le cose saranno più facili.

Il delicato momento in cui bisogna decidere cosa caricare sulla nave spaziale. Spazio e fondi sono limitati, e la strategia futura verrà radicalmente influenzata dalle scelte di partenza. Il gioco prevede tre livelli di difficoltà, e al livello più semplice sarà possibile equipaggiarsi un po' con tutto. Al livello più difficile sarà impossibile partire con tutto il necessario, e ogni scelta si rivelerà critica.

XTRAMONDO DELLA SIERRA

(Sopra) Girando sotto *Windows*, il programma presenta un'interfaccia utente a finestre, che possono essere situate a piacimento sullo schermo. (In basso) La sintetica schermata riassuntiva delle caratteristiche del sistema solare scelto.

grammatori hanno posto particolare attenzione alla verosimiglianza scientifica del gioco, grazie anche alla consulenza della NASA e alla personale esperienza di lavoro del progettista, Bruce Balfour, nel settore della ricerca spaziale. Per fare un esempio, il primo problema da affrontare è quello della scelta del sistema stellare sul quale fondare la colonia. Nel programma è stata implementata una mappa del nostro settore della galassia basata su dati scientifici reali: tutte le stelle più vicine al Sole (Sirio, Alpha Centauri, Stella di Barnard, Delta Pavonis, ecc...), e i sistemi stellari che orbitano intorno a esse, sia pure ipotetici, sono stati ricostruiti in modo verosimile. Ogni pianeta riceve energia in base alla sua distanza dalla stella, esercita un'attrazione gravitazionale proporzionale alla propria massa, presenta una composizione atmosferica variabile basata sia su fattori casuali che su studi statistici effettuati dalla NASA, e così via. Il gioco ha un breve prologo nel quale il giocatore deve decidere su quale pianeta tenterà di svilupparsi la sua colonia. Ad aiutarlo nella sua scelta c'è un numero limitato di sonde che possono essere lanciate verso le stelle vicine. Tali sonde forniscono informazioni in base alle quali, speranzosamente, si potrà scegliere la stella che da più probabilità di rinvenire un pianeta abitabile.

I pianeti che orbitano intorno alle stelle sono di vario tipo, e presentano problemi differenti. I progettisti tengono a sottolineare come ogni pianeta presenti una sfida indipendente. Ci sono pianeti molto ricchi di risorse minerali, utili per lo sviluppo della colonia, ma dalle condizioni ambientali estremamente ostili. Altri presentano un ambiente più mite, terrestre, ma forse i siti estrattivi sono più radi e la lontananza dalla stella non permette la ricezione di grandi quantità di energia da parte dei collettori solari. Esistono anche pianeti dove le condizioni di sviluppo sono tremende, rendendo così la sopravvivenza estremamente difficile ai poveri coloni. Sono stati implementati in modo da offrire pane anche per i denti dei giocatori più esperti, aumentando così la longevità del programma. Una volta stabilita la colonia, la struttura di gioco assume un aspetto più tradizionale. Il giocatore utilizza le risorse provenienti dalle miniere per costruire le diverse strutture della colonia, in base al proprio progetto di sviluppo. Il programma mette a disposizione un numero notevole di strutture diverse, che vanno da quelle più tradizionali (quartieri residenziali, centrali energetiche, industrie, laboratori...) a quelle più "esotiche" (parchi sotterranei, unità terraformanti, acceleratori di massa e perfino quartieri a luci rosse)

Outpost, infatti, non si limita a ricreare i problemi di una piccola installazione scientifico/mineraria, ma prevede che essa, in breve tempo, debba trasformarsi in un nuovo mondo per i superstiti del pianeta Terra. Per questa ragione molti dei problemi e dei mezzi messi a disposizione per affrontarli ricordano quelli di *SimCity*, con in gioco elementi quali istruzione, tasso di criminalità, morale della popolazione, crisi energetiche, ecc... Come se non bastasse, parte dei superstiti decide di fondare una propria colonia e il giocatore deve costantemente fare i conti con gli sviluppi di quest'ultima. Se le cose dai "ribelli" vanno meglio, infatti, c'è il pericolo che i nostri uomini ci abbandonino per trasferirsi verso lidi che danno più garanzie.

La cura e la meticolosità con le quali *Outpost* è stato realizzato si notano in ogni aspetto del gioco, dalla splendida veste grafica alle numerose animazioni, alla ricchezza di opzioni e variabili presentate. Perché allora questo programma ha incontrato, negli Stati Uniti, una notevole ostilità da parte del pubblico?

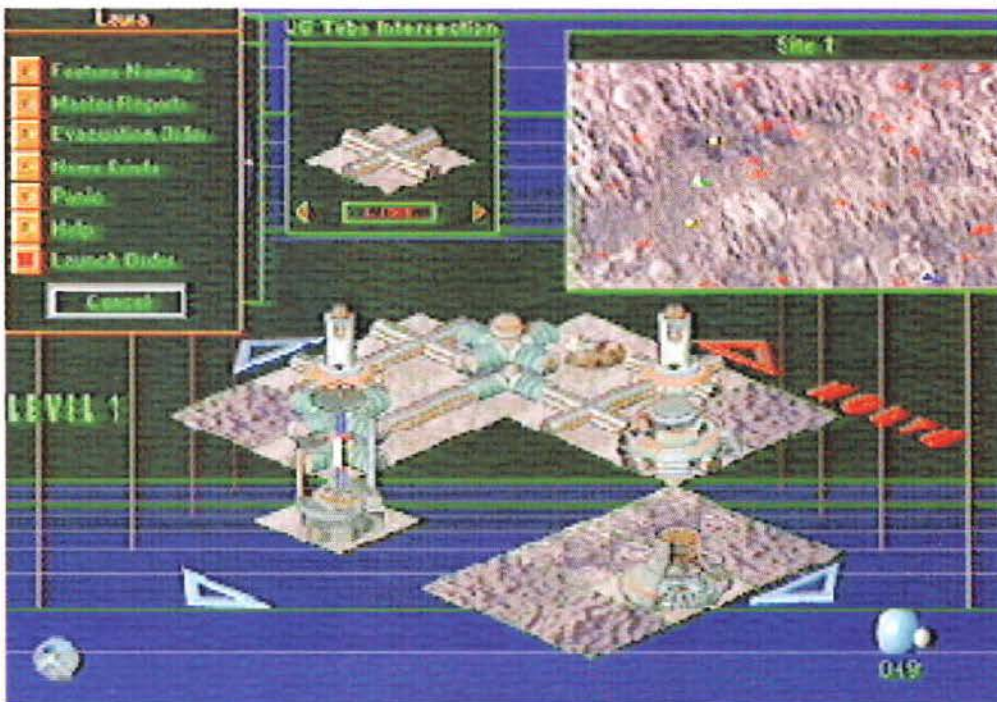
Le ragioni, sebbene diverse, possono essere riassunte in una sola: una fretta eccessiva nella sua pubblicazione da parte della Sierra-On-Line. Giocando a *Outpost* si ha ad ogni passo l'impressione che, a un certo punto, i tempi di sviluppo siano stati così lunghi che il dipartimento di marketing ne abbia imposto la pubblicazione nonostante i programmatori non avessero ancora completato il loro lavoro.

In primo luogo, alla versione 1.0 programma mancano alcune delle caratteristiche descritte dal manuale. Non sono state imple-

mentate strade, monorotaie, pestilenze, la possibilità di commerciare con la colonia ribelle (elemento, a mio avviso, tra i più importanti) e la possibilità di affidare all'Intelligenza Artificiale che assiste il giocatore il controllo degli aspetti gestionali più triviali della colonia, soprattutto quando, piuttosto avanti nel gioco, ne sono state fondate altre due o tre. Queste caratteristiche sono state successivamente aggiunte in tutta fretta grazie un *patch* che porta il gioco alla versione 1.1, e che la Sierra ha distribuito gratuitamente agli utenti registrati.

In secondo luogo, la documentazione è così esile da essere quasi totalmente inutile. Non credo di sbagliarmi di molto se affermo che nel manuale è contenuto meno del 30% delle informazioni necessarie per iniziare a giocare. Si tratta di un difetto estremamente grave, perché *Outpost* non è affatto un gioco semplice o intuitivo. I vari elementi del gioco interagiscono attraverso una precisa serie di regole che, sfortunatamente, per la maggior parte non vengono spiegate. Il risultato è che il giocatore può vedere frustrati i propri sforzi a causa di qualche fattore fondamentale ma sconosciuto. Per fare un esempio, il manuale descrive le funzioni dei vari robot a disposizione della base, ma manca di sottolineare come, per costruirli, avere un industria attivata non sia sufficiente. Occorrono anche un magazzino per contenerli e una centrale comando apposita per utilizzarli, altrimenti l'ordine di produzione non verrà eseguito.

Una partita a *Outpost* versione 1.0 è piena di industrie che smettono di produrre, di morale dei cittadini che si abbassa inesorabilmente anche se tutto va per il meglio, di quartieri residenziali che si trasformano all'improvviso in quartieri a luci rosse, di satelliti per le comunicazioni che non comunicano e così via. E tutti questi inconvenienti non hanno nessuna spiegazione - almeno fino a quando, per fortuna o intuito, il giocatore non la trova da sé. A peggiorare le cose, il giocatore deve combattere con una totale carenza di informazioni. Le miniere si esauriscono senza avvisare che ciò è avvenuto. Non è possibile avere un riassunto delle risorse immagazzinate in un dato momento. Non si ha una lista delle necessità più impellenti dei cittadini. È possibile costruire installazioni tecnologicamente migliori rispetto a quelle base, ma non si capisce in cosa consista tale miglioramento. E la lista potrebbe continuare.

In terzo luogo, il gioco è pieno di bug. Il problema è che spesso non si capisce se si tratta di bug veri e propri o di carenze nella documentazione. Per fare un esempio, non sono mai riuscito a fare sì che una delle mie industrie producesse un robot *explorer*. Perché? A causa di un difetto di programmazione o per la mancanza di un materiale fondamentale? Mistero.

(In alto) La colonia si sviluppa su più livelli: uno superficiale e fino a 3 sotterranei. E' qui che verranno costruiti centri residenziali, laboratori, miniere, quartieri a luci rosse ecc...

In altri casi, invece, il bug è evidente. Durante una partita, a un certo punto è successo che la popolazione della mia base fosse completamente composta da neonati. Ciò nonostante la base ha continuato a funzionare regolarmente, ed essi hanno perfino preteso la costruzione di un quartiere a luci rosse! Inoltre, il programma gira sotto *Windows*, ma l'implementazione è pessima. In una macchina con 4 o 8 mega di RAM il programma non riesce a girare in modo accettabile se viene attivata l'animazione delle strutture della base, e in ogni caso si devono sopportare tempi di caricamento lunghissimi ogni volta che si compie la più elementare delle operazioni.

Il risultato di tutti questi problemi è stato una dolorosa scottatura per la Sierra-On-Line. La società di Ken e Roberta Williams era così sicura del valore del gioco che lo ha addirittura lanciato con la formula "soddisfatti o rimborsati"...e una parte degli acquirenti ha scelto la seconda opzione. Per questa ragione, la società ha deciso di ritardare il lancio del programma in Europa.

Quella che arriverà qui sarà, con ogni probabilità la versione 1.2: completamente rivista, aggiornata e tradotta in italiano (parlato incluso), e accompagnata da una documentazione all'altezza. La speranza è che i programmatori abbiano finalmente l'opportunità di realizzare un prodotto rifinito; tutti questi difetti, infatti, non nascondono il fatto che *Outpost* è un grande gioco dalle vastissime potenzialità, e anzi rendono ancora più frustrante il pensiero di come sarebbe potuto già essere gratificante nella sua prima versione, mettendo solo un po' più di attenzione nella fase di sviluppo. Non rimane che attendere ancora un mese o poco più per verificare i progressi compiuti, sapendo che già tre espansioni sono in programma: un editor di pianeti, un espansione con nuove sistemi stellari e un modulo che introdurrà il primo contatto con razze aliene.

Vincenzo Beretta

LONDRA ECTS

Un'altra fiera a Londra, un'altra serie di giochi che prima o poi troveranno spazio sui nostri hard disk o nei nostri drive. Sicuramente più ricca di quella tenutasi in aprile, questa edizione dell'European Computer Trade Show ha ulteriormente evidenziato lo spostamento da parte degli sviluppatori verso le piattaforme CD-ROM e, purtroppo, il CD32 non è fra queste. I problemi finanziari della Commodore hanno infatti già spinto alcune software house a bloccare i progetti di sviluppo su Amiga per trasferirli su PC. Una situazione preoccupante, che speriamo venga presto modificata da un annuncio da parte della Commodore UK. Non ci sono state, comunque, grosse sorprese: molti prodotti di qualità, che prendiamo in esame nelle prossime pagine, ma nessun gioco che, a nostro avviso, abbia guadagnato il titolo di "migliore della fiera", come era invece già avvenuto al C.E.S. per Under A Killing Moon (del quale attendiamo ancora la versione italiana). Molti nuovi progetti bollono comunque nei pentoloni dei programmatori e da qui a Natale siamo certi che se ne vedranno delle belle. Potreste considerare questo articolo come una sorta di antipasto per l'abbuffata di fine anno.

GAMETEK

La Gametek ha succosi progetti per questo autunno! Per gli inizi di Novembre è previsto l'arrivo su tutti i PC di *Quarantine*, un gioco su CD ROM di combattimento automobilistico che assomiglia, per l'engine grafico a *Doom* della ID, in cui dovrete entrare nei panni di un taxista che tenta di scappare da una città-prigione, alleandosi ai pochi amici rimasti e massacrando alla grande i numerosi cattivoni. Uscirà anche *First Encounter*, il primo disco scenario per *Frontier*, in cui troverete una nuova bellicosa razza aliena, i Thargoidi, nuove astronavi e un engine grafico migliorato; *First Encounter* sarà disponibile nel tardo autunno per PC, PC CD ROM, Amiga e CD32.

Solo per PC CD ROM è previsto l'arrivo anche di *Hell*, un thriller cyberpunk in cui impersonerete un investigatore governativo che si è ribellato allo strapotere dei suoi superiori e ha deciso di combattere il terribile Partito della Mano di Dio, che ha preso il potere nella Washington D.C. del 2094.

Quarantine

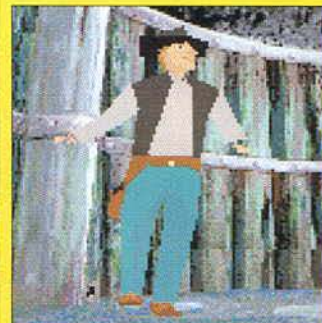
US. GOLD

Vi ricordate di *Realms of Arkania*, il GdR ispirato alle regole dello Sguardo nel Buio? La US Gold sta per pubblicare il seguito, *Star Trail*, in cui troverete la struttura del primo episodio abbinata a un engine grafico decisamente migliorato: infatti potrete esplorare gli esterni e i dungeon ruotando fluidamente a 360 gradi alla *Ultima Underworld*.

In dirittura d'arrivo troviamo anche *Zephyr*, gioco di combattimenti tra hover tank di cui abbiamo già parlato lo scorso mese. Gli appassionati di war game vedranno uscire entro Natale *Heroes of Might & Magic*, il gioco di guerra in SVGA ambientato nel mondo di Xeen, che permette di creare ogni volta uno scenario nuovo, *Iron Cross*, il nuovo simulatore bellico in cui potrete combattere tutte le principali battaglie della Seconda Guerra Mondiale, e *Dominus*, in cui dovrete affrontare una moltitudine di mostri e nemici in un magico mondo fantasy.

Sul fronte dei giochi di guida

ALONE IN.THE.DARK.3

Non c'è due senza tre e così Infogrames, la software house di Lione, resa famosa dalla serie di *Alone in the Dark*, ha deciso di proporre un nuovo episodio delle avventure di Edward Carnby. Nel selvaggio west nessuno vi sentirà urlare...

La nuova versione dell'eroe di *AITD*: cappello da texano e cinturone con pistola. Non sfigurerebbe nemmeno in uno dei migliori film del nostro Sergio Leone.

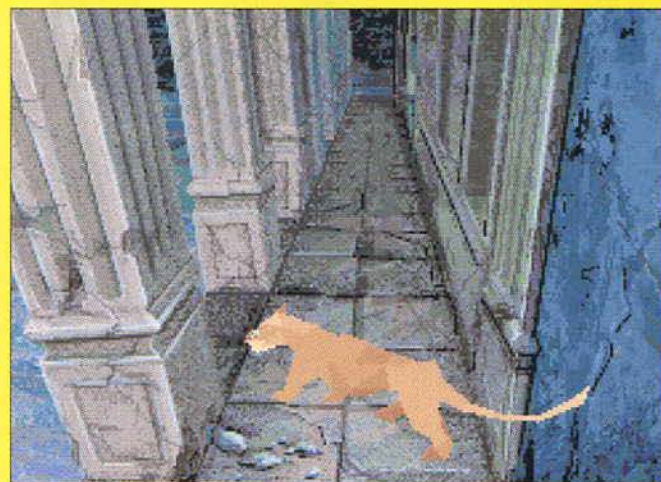
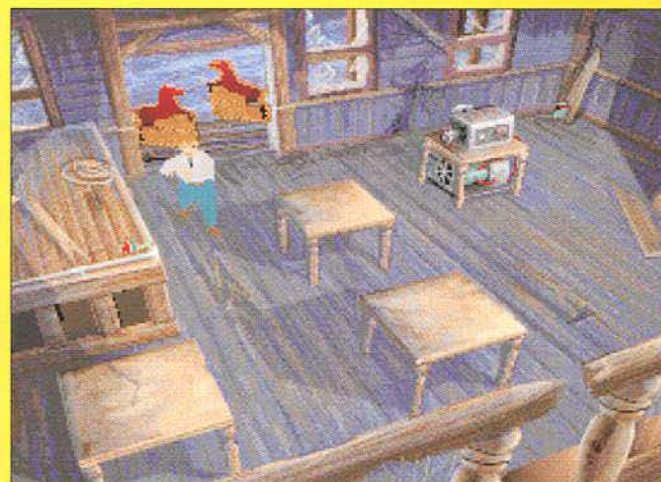
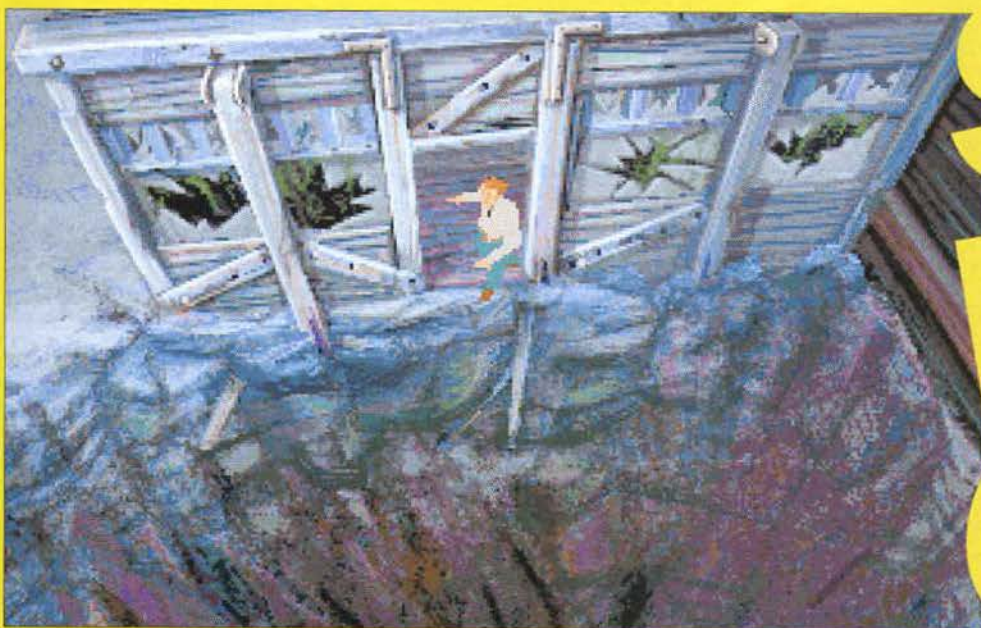
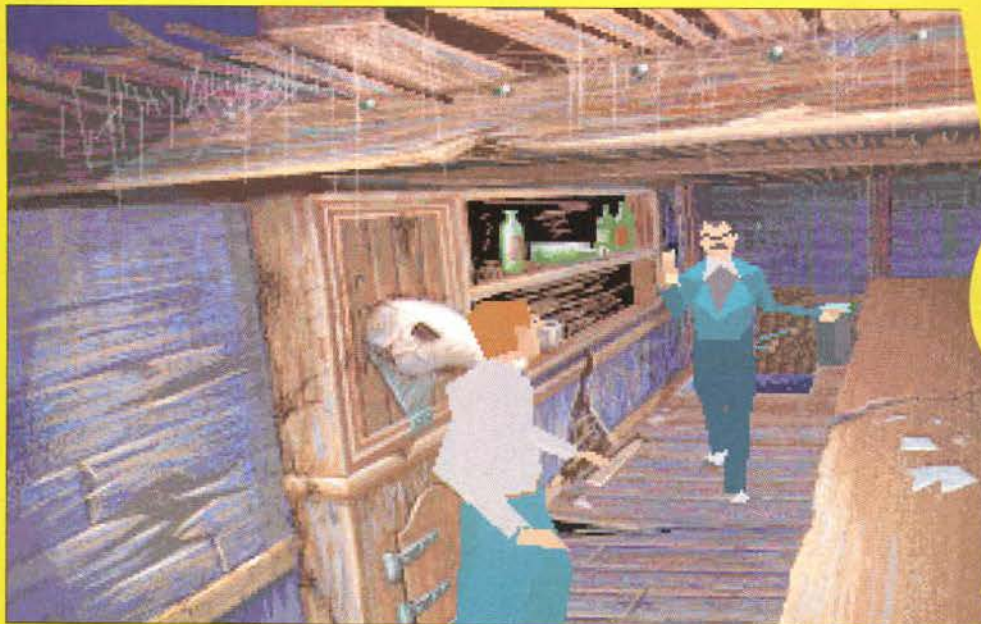
Il primo episodio di *Alone in the Dark* fu universalmente acclamato per le innovative tecniche grafiche che ne avevano consentito la realizzazione, d'altro canto il gioco. Il personaggio principale, realizzato interamente in grafica poligonale, e le angolazioni di ripresa tipicamente cinematografiche stupirono sia i giocatori che gli addetti ai lavori e fanno di *AITD* un gioco che difficilmente verrà dimenticato.

Nessuno è perfetto, si sa, e anche *Alone in the Dark* non faceva eccezione. La brevità, infatti, era un grosso difetto del programma di Frédérick Raynal, un difetto a cui si cercò di porre rimedio con l'uscita del secondo episodio, che però veniva minato da alcuni problemi per quanto riguardava la giocabilità, soprattutto nelle fasi iniziali.

Ora, con il nuovo episodio, la Infogrames cerca di imparare dagli errori commessi in precedenza, proponendo un mix più bilanciato di azione e avventura in cui tutti dovrebbero trovare pane per i loro denti.

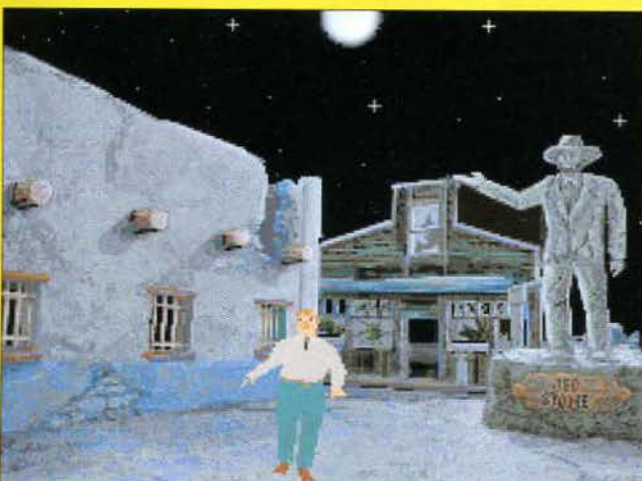
La trama trae origine dal rinnovato successo che ha suscitato il genere western negli ultimi tempi, con film come "Gli spietati", "Balla con i lupi", "Tombstone" e altri ancora a rinverdire i fasti di John Wayne & C.

Emily Hartwood, la co-protagonista del primo episodio, ha deciso di abbandonare l'ambiente dell'antiquariato dopo i tremendi avvenimenti di Derceto, per dedicarsi al mondo del cinema. Assunta da una compagnia cinematografica di serie B, si reca nel villaggio fantasma di Slaughter Gulch per partecipare alle riprese di un nuovo film.

È a questo punto che entra in scena il giocatore, quando Edward Carnby viene chiamato da un messaggio di Emily, trovato su una sella di un cavallo imbizzarrito che fuggiva dal luogo delle riprese. Indagando sui misteri di Slaughter Gulch, Edward scopre ben presto che Emily è

tenuta prigioniera dal malvagio Jedediah Stone, il fondatore del villaggio che aveva strappato la terra ai Navajos cinquant'anni prima. Ormai defunto Jedediah non si decide ad abbandonare questa valle di lacrime e sarà lui il vostro nemico in questa nuova avventura.

Oltre a introdurre tutte le modifiche dettate dall'esperienza maturata nei due titoli precedenti, il nuovo *AITD* presenterà delle innovazioni sotto il profilo grafico davvero impressionanti. In alcune sezioni, infatti, la telecamera non sarà fissa, ma seguirà il giocatore in tutti i suoi movimenti, lasciandolo libero di decidere il suo posizionamento all'interno dell'ambiente. Queste nuove routine offrono alcune visuali spettacolari, per esempio quando ci affacciamo a una finestra o a una balconata, la telecamera si muove verso l'alto per consentirci di dare un'occhiata in basso. Maggiore sarà l'uso di texture mapping, con texture animati che verranno usati per riprodurre torce e altri effetti simili. Inoltre, da un certo punto del gioco in poi, dovrete guidare un puma, e sarà interessante verificare come l'engine grafico si adatti agli spostamenti di un quadrupede.

Certo, la novità è ormai passata, ma *Alone in the Dark* sembra essere ancora uno dei titoli più interessanti da seguire. Per giocare questo terzo episodio dovrete attendere novembre quando uscirà per CD-ROM.

Andrea Minini Saldini

sta per uscire l'incredibile *Power Drive* per Amiga e PC, in cui dovrete mettervi alla guida di una delle sei macchine da rally disponibili per correre, e possibilmente vincere, sulle 48 piste che vi aspettano divise in 8 campionati diversi. Gli sportivi troveranno presto nei negozi anche *World Cup Golf*, un simulatore di golf che vanta grafica in FMV sviluppata su workstation Silicon Graphics. Infine una delle uscite più attese di questo autunno: *Super Street Fighter II* sta infatti per approdare su PC, PC CD ROM e Amiga, ma non si preannuncia eccezionale!

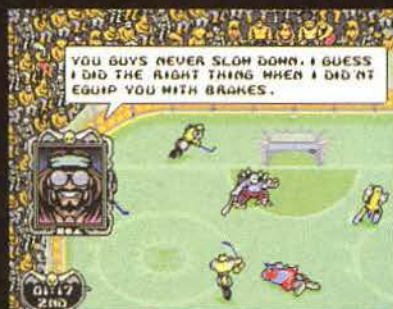
Power Drive

EMPIRE

Precedentemente intitolato *Flying Circus*, *Dawn Patrol* è un simulatore di volo ambientato nella Prima Guerra Mondiale che uscirà fra poco per PC, Amiga e PC CD-ROM. Il realismo è a dir poco eccezionale, sia a livello di simulazione che di grafica. *Cyberspace* è un GdR tridimensionale previsto in versione PC, Amiga e PC CD-ROM per la fine del mese che, come potete dedurre dal titolo stesso, si svolge nel mondo futuristico del 2090 in cui cyberspazio e reti informatiche la fanno da padroni.
Se vi interessa l'argomento e se soprattutto vi è piaciuto *Shadow President*, non potete farvi sfuggire il seguito, *CyberJudas*: fantapolitica e cyberspazio in novembre su PC CD-ROM. Per quanto riguarda i giochi d'azione, l'Empire ha in cantiere *Zeewolf*, uno sparatutto a poligoni per Amiga con 32 colori su schermo di cui avevamo già parlato alcuni numeri fa. Chiudono la carrellata due titoli bellici per PC e PC CD-ROM previsti per l'anno prossimo: *Red Ghost* e *American Civil War*.

OCEAN

Nei prossimi due mesi la Ocean, pubblicherà ben 7 titoli diversi, tutti per Amiga tranne *Inferno*, che trovate recensito su questo numero. *Mighty Max* è un platform basato sul personaggio simbolo del merchandising americano e uscirà questo mese per A1200. Per tutta la gamma Amiga, dal 500 al CD³², uscirà invece *Jungle Strike*, che rappresenta il se-

guito di *Desert Strike*. Sempre questo mese dovrebbe essere disponibile *Mutant League Hockey* per Amiga e A1200, una sorta di *Speedball* sul ghiaccio e con le mazze. Per chi preferisce i verdi campi di una partita di golf c'è *PGA Euro Tour*, che permetterà di giocare sui principali percorsi d'Europa. *Skitchin'* chiude la parentesi di titoli per Amiga e A1200 previsti per questo mese. Le regole del gioco sono semplici: armati unicamente del fido skateboard bisogna raggiungere il traguardo facendosi strada a gomitate. A novembre la tanto attesa versione per A1200 di *TFX*, mentre a dicembre *Shaq-fu*, un picchiaduro che ha per protagonista il famoso giocatore di basket Shaquille O'Neal. Per Amiga e CD[32]. Chiudiamo con *Iron Angel*, l'incredibile simulatore di volo per PC CD-ROM protagonista di un'esauriente anteprima qualche numero fa.
Purtroppo, prima di poterci giocare, dovrete aspettare i primi mesi dell'anno prossimo, ma ne varrà sicuramente la pena, ne siamo certi.

Mutant League Hockey

CYBERDREAMS

La casa americana continua il filone fantascientifico/horror che ne ha decretato il successo con *Dark Seed 2*, il seguito dell'avventura grafica che utilizzava le inquietanti illustrazioni di H.R. Giger per le ambientazioni del gioco. *I Have No Mouth and I Must Scream* è un'avventura basata sull'omonima novella del famoso sceneggiatore Harlan Ellison (responsabile di alcune puntate di Star Trek e Ai Confini della Realtà) ambientata in un mondo bizzarro. Questi due titoli saranno disponibili per PC CD-ROM in versione unicamente SVGA e per MAC CD-ROM.
Gary Gygax, il creatore della fortunatis-

I Have No Mounth and I Must Scream

ECTS ECTS EC

DARK . FORCES

Fra i numerosi titoli presenti all'ECTS che tentavano di sfruttare il successo di *Doom*, spiccava un gioco che, per il tema proposto, sicuramente non mancherà di affascinare le platee di tutto il mondo.

Nel nuovo gioco dedicato a Guerre Stellari torniamo dalla parte dei Ribelli.

Nella prima trilogia di "Guerre Stellari" abbiamo conosciuto da vicino l'ardore, il coraggio e i nervi d'acciaio dei piloti Ribelli che tenacemente si opponevano all'oscura pugno di ferro dell'Impero sfidando nugoli di avversari a bordo di piccoli caccia. Ma che dire dei numerosi agenti segreti dell'alleanza ribelle, solo fugacemente nominati dalla principessa Leila, che sono riusciti a completare missioni a dir poco impossibili, come scoprire i codici di accesso alla luna boscosa di Endor?

Beh, nell'attesissimo *Dark Forces* della LucasArts impersonerete proprio una di queste spie, che ha il compito di infiltrarsi tra l'equipaggio di un imponente Star Destroyer nella speranza di trovare i piani della megalitica stazione da battaglia, la temutissima Morte Nera.

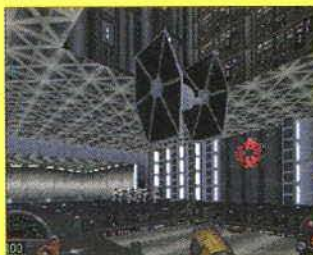
Come potete vedere dalle foto, si tratta di un clone dell'ormai mitico *Doom* che ha tutte le carte in regola per strappare il podio di migliore arcade in prima persona sia al primo che al secondo capolavoro della id Software. Oltre all'ormai abituale fluida rotazione a 360 gradi, il motore grafico della LucasArts, denominato molto efficacemente "Jedi Engine", permette di alzare o abbassare lo sguardo, saltare e inginocchiarsi, oltre a simulare effetti atmosferici come la foschia o la nebbia; inoltre avrete a disposizione l'immancabile mapping automatico e potrete contare, oltre che sul classico fulminatore alla Ian Solo, su altre sette armi tra cui fucili d'assalto al plasma, mine, pistole laser e armi a ioni.

Anche i nemici, ovviamente, sono in tema con il mondo di Guerre Stellari: dovrete combattere contro una ventina di diversi avversari, tra cui i temibili StormTrooper, i Bounty Killer (vi ricordate il perfido Boba Fett?) e una vasta gamma di alieni fedeli all'imperatore.

Dark Forces comprende una dozzina di mondi multilivello in

cui dovrete vedervela con ascensori, ponti telescopici, pannelli rotanti e perfino i terribili muri a compressione delle aree detentive! A seconda della missione assegnatavi dal Comando Ribelle dovrete visitare Star Destroyer, basi segrete sotterranee, prigioni imperiali, per scoprire gli oscuri segreti dell'Impero che, si mormora, sta preparando dei super StormTrooper bionici agli ordini dello spietato Ammiraglio Mohc; i diversi livelli, oltre alle caratteristiche già descritte prima, sono resi ancora più realistici da oggetti animati sullo sfondo: immaginatevi di poter combattere su ponti di volo su cui sfrecciano Tie Fighter, oppure di attraversare dei ruscelli che scorrono verso valle! Completano il tutto delle sequenze d'intermezzo mozzafiato che, tra una missione e l'altra, commentano l'evolversi della trama e la colonna sonora interattiva iMuse che, come potete aspettarvi, è ricca di effetti e musiche campionate direttamente dalla trilogia cinematografica.

Se vi state preoccupando per il processore richiesto da *Dark Forces*, potete rassicurarvi! Alla LucasArts assicurano che, sebbene il gioco sia ottimizzato in modo sfruttare a fondo anche i nuovi processori Pentium, riducendo i dettagli grafici e il numero di frame per secondo è possibile massacrare gli Imperiali anche su 386 abbastanza potenti. Pensate che su un 486 a 66mhz dovreste riuscire a vedere ben 30 frame al secondo! Non ci resta, quindi, che aspettare novembre per poter imbracciare fulminatore, joystick e monitor e prepararci a salvare l'umanità dal lato oscuro della forza!

Paolo Paglianti

Sembra che tutto quello che la Lucas tocca si trasformi in oro. Rispetto a tutte le altre imitazioni di Doom, Dark Forces risplende di luce propria. La grafica è fantastica e si muove fluidamente e l'atmosfera, ovviamente, è impareggiabile. Se poi pensiamo che si può saltare, voltare le teste, abbassarsi e saltare, è chiaro come il divertimento dovrebbe essere assicurato.

sima serie Advanced Dungeons & Dragons, ha collaborato con la Cyberdreams per creare un nuovo e rivoluzionario sistema di GdR che apparirà in futuro nel gioco *Hunters of Ralk*. Previsto per PC CD-ROM e MAC CD-ROM, il gioco prevede un innovativo sistema di combattimento e un'intelligenza artificiale di alto livello che, nelle previsioni della software house, daranno il via a un nuovo genere di GdR. Sarà vero?

DOMARK

Mentre leggete queste righe dovrebbe essere disponibile *Out of the Sun*, un simulatore di volo con gli aerei della Seconda Guerra Mondiale scritto appositamente per Macintosh. Rimanendo in tema, a ottobre sarà disponibile *Dogfight* per PC, che vi permetterà di affrontare testa a testa i più grandi assi del volo delle due Guerre Mondiali e della Guerra di Corea. Nello stesso mese uscirà il tanto atteso *The Citadel*, ovvero *Lords of Midnight 3*. *Absolute Zero* è un gioco d'azione spaziale, previsto per dicembre che fa largo uso di morphing 3D e texture mapping in SVGA. L'unico inconveniente è che avrete bisogno di un super PC multimediale per giocarci a una velocità più che decente, ma di questi tempi bisogna farci l'abitudine. Infine, segnaliamo i titoli per PC in programma per l'anno prossimo: *Tank Commander*, un wargame tridimensionale per marzo, *Cerberus*, un'avventura con grafica renderizzata per PC CD-ROM prevista per aprile, *Test Pilot*, un simulatore di volo che dovrebbe uscire a fine 94/inizio 95 e *Championship Manager 2*, il seguito del gioco manageriale di calcio previsto per aprile.

INTERPLAY

"Uno dei titoli più ambiziosi che abbiamo mai prodotto" - così Brian Fargo, presidente dell'Interplay, definisce l'imminente (ormai da mesi) *Stonekeep* per PC CD-ROM. Altro titolo per supporto ottico è *Cyberia*, un gioco d'avventura/azione previsto per fine anno che trasporterà il giocatore in un futuro in cui i terroristi hanno trasformato il pianeta in un inferno.
Violenza interattiva e grafica renderiz-

Cyberia

ENTRA NEL FANTASTICO MONDO MULTIMEDIALE

IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI CD-ROM PER PC E MAC

SOUNDBLASTER PRO L. 149.000*

SOUNDBLASTER 16 L. 199.000*

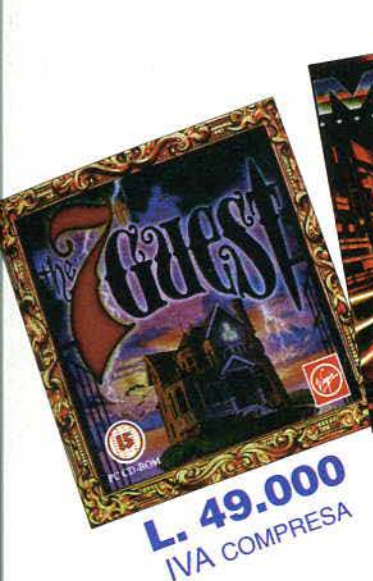
SOUNDBLASTER MULTI-CD + ASP L. 335.000*

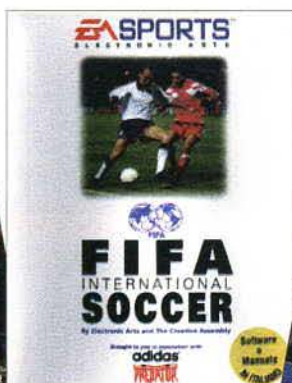
SOUNDBLASTER AWE 32 BIT + ASP
L. 549.000

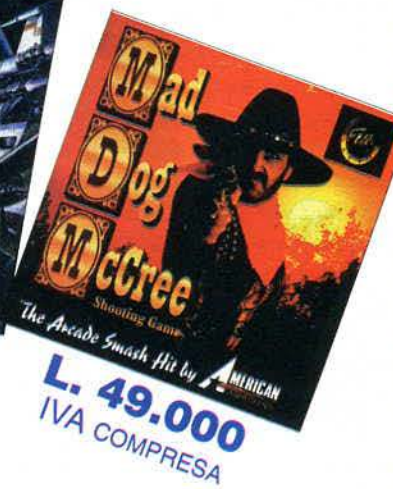
KIT MULTIMEDIALI* :

DISCOVERY CD 16 L. 599.000
Sound Blaster 16 Bit + 5 programmi + Cd Rom Creative

EDUTAINMENT CD 16 L. 829.000
Sound Blaster 16 Bit + 20 programmi + Cd Rom Creative

LETTORE CD ROM "SONY": DOPPIA VELOCITÀ - MULTISESSIONE + CONTROLLER *L. 295.000**

L. 49.000 IVA COMPRESA

L. 49.000 IVA COMPRESA

FANTASTICO !
FIFA CD
IL MIGLIOR CALCIO SU PC A SOLE L. 99.000 + IN OMAGGIO UN FANTASTICO JOYPAD

L. 79.000 IVA COMPRESA

L. 49.000 IVA COMPRESA

INOLTRE SU OLTRE 2000 PROGRAMMI PER IL TUO PC SCONTI FINO AL 50%

NUOVO PC TOP MEDIA - Case Desktop Deluxe

CPU: Intel 486 DX 2/66 a 66 Mhz
Memoria Ram: 4 Mb
Floppy Drive da 3,5
Hard Drive da 270 Mb
Scheda Video SVGA 1Mb 1024x768
Monitor 1024x768 - 0,28 Pitch
Tastiera 102 tasti italiana
Controller per 2 FD e 2 HD, 2 seriali, 1 parallela e 1 game

SOFTWARE PACK: DOS 6.12 IBM+Windows 3.11 Mouse Microsoft compatibile + CD Rom Sony

L. 2.190.000*

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. *PREZZI IVA ESCLUSA

I PREZZI DELL' HARDWARE SONO IVA ESCLUSA - I PREZZI DEL SOFTWARE SONO IVA COMPRESA - I MARCHI NOMI E LOGHI SOPRACITATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

CD-ROM

IL PIU VASTO ASSORTIMENTO SOFTWARE CD-ROM PER IL TUO PC

NUOVI PREZZI

GAMES

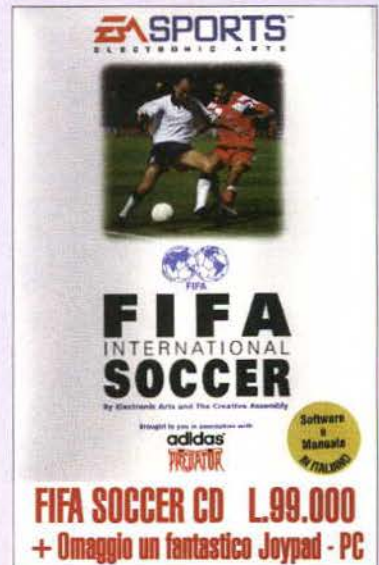
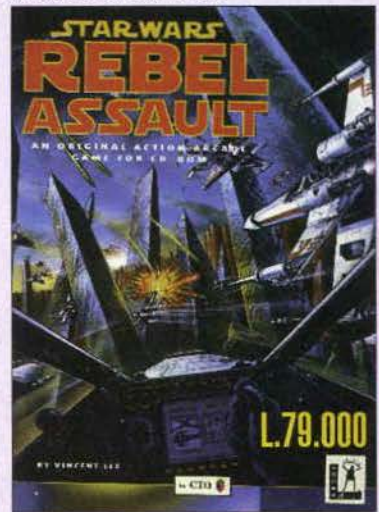
7th GUEST L. 49.000
Migliori grafica, sonoro e horror.Puzzle game
AEGIS GUARDIAN of fleet L. 169.000
Migliore simul. combattimenti navali
COMPANIONS OF XANTH L.119.000
E' una delle più belle fantasy adventure
COVER GIRLS STRIP POKER L. 69.000
Strip Poker con modelle famose ed animazioni
DARK SEED L. 99.000
adventure fra mondi paralleli da uscirne scosso
DRAGONSPHERE L. 99.000
Grafica cinematografica, avvent. medioevale.
DUNE L. 69.000
Spettacolare come il film,ecco il gioco su Cd.
ELITE II - Frontier L. 69.000
Elite, capolavoro 3D, Elite II per migliorare.
F1 - Domark L. 69.000
Formula 1 veloce ed avvincente.Realistico.
FLIGHT PACK L. 69.000
F 14 Tomcat,Air Warrior,F-15,Str.Eagle2 + Data.
GABRIEL KNIGHT L. 119.000
La prima stupenda horror arcade adventure
IRON HELIX L. 69.000
Avvent.interatt.spaziale grafica imperdibile!!!
KICK OFF 3 L. 69.000
Stupendo gioco sui mondiali di calcio.
LAWNMOVER MAN L. 129.000
Il Tagliaerbe che aspettavate su Cd !!!
MAD DOG Mc CREE L. 49.000
Film western interatt. digitale dove si uccide
MAD DOG Mc CREE II L. 69.000
Forse credevate che non arrivava una nuova avventura?
MEGARACE L. 49.000
Gara automobil del futuro.gioco fluido,animaz.
MICROCOSM L. 149.000
CD dei giochi più belli e spettacolari mai usciti
MYST L. 159.000
Vi farà dimenticare 7h Guest molto in fretta
PINBALL WORLD CUP L. 89.000
Il più rivoluzionario flipper esistente.
PRIVATEER L. 159.000
Cd-Rom aggiornato del celeberrimo gioco
QUANTUM GATE L. 49.000
Surreale adventure game
REBEL ASSAULT L. 79.000
Il meglio.Si dovrebbe comprare il Cd per esso
RETURN TO RINGWORLD L. 139.000
Arcade adventure spaziale
RETURN TO ZORK L. 69.000
Avvent. epica,immagini digitali. Avvincente !
REUNION L. 99.000
La migliore simulazione sottomarino esistente
SEA WOLF L. 149.000
La migliore simulazione di sottomarino esistente !
STRIKE COMMANDER L. 149.000
Uno dei migliori sim. di volo con caccia
SUMMER + WINTER CHAL. L. 29.000
Migliori sports estivi e invernali.prez pazzesco
SYNDICATE L.139.000
Il gioco più' intrigante dell'anno.Nuove missioni
T.F.X. L. 109.000
Miglior simulaz. di volo e combatt.per Cd.
THEME PARK L. 149.000
Crea il Luna Park più grande.Meglio di Sim City.
TERMINATOR RAMPAGE L. 149.000
Sulla scia di Doom vi fara' impazzire
TORNADO + OP.DES.STORM L. 99.000
più' venduto simulat. di volo ora su Cd in ital.
U.F.O. L. 119.000
Tipo Syndicate. Strategico molto interessante.
WRATH OF GODS L. 149.000
Adv.ala Return to Zork nellantica Grecia.

EDUCATIVI

3D BODY ADVENTURE L. 99.000
Anatomia umana trid. con occhialini
BERLITZ THINK & TALK L. 329.000
Il migliore per imparare l'Inglese / Italiano.
CORSO D'INGLESE L. 149.000
30 lezioni tutte in Italiano
DIZIONARIO ENCICLOPED. L. 489.000
Multim ital.Oltre 100.000 lemmi 1300 immag
DIZIONARIO ITALIANO L. 249.000
Aggiornatissimo vocabol. della lingua italiana.
DIZIONARIO ITALIANO Windows L. 199.000
Aggiornatissimo vocabol. della lingua italiana per Win.
ELVIS ON CD-ROM L. 49.000
La vita della star del Rock n'roll
LA DIVINA COMMEDIA COMP. L. 269.000
Vers.integrale "Paradiso-"Inferno"-"Purgat."
LANGUAGES OF THE WORLD L. 59.000
Traduttore multilingue
L'EGITTO DEI FARAONI L. 79.000
Viaggio multimed. nella storia egiziana.
MONDO ANIMALE L. 59.000

Foto e commenti in ital su quasi tutti gli anim
ROBERTO ROSSELLINI L. 99.000
Biografia e filmografia del grande regista
SOLAR SYSTEM OUR L. 39.000
Paneti,stelle ecc. del nostro sistema solare
STELLE PIANETI E DINTORNI L. 69.000
In italiano, con foto e sonoro CD
SUPER SPACE L. 39.000
Le più belle foto dai satelliti della Nasa
VIAGGI NEL MONDO L. 59.000
Nuova enciclopedia astronomica

UTILITY

4.4 BSD LITE 94 L. 49.000
Un Cd di sorgenti per i programmatori.
AIRBRUSH PORTFOLIO L. 99.000
PhotoCd con immagini fantasy esportabili
AMERICA'S PREM.SHAREWARE L. 59.000
Ultimi arrivi in fatto di Shareware
BEST OF SHAREWARE L. 39.000
Il più recente Shareware Dos per voi
BEST OF WINDOWS SHAR. L. 39.000
Il più recente Windows Shareware per voi
CD DELUXE 4 L. 49.000
Chessmaster 4000 Word A. USA,Beacon Type.
CD MASTER L. 59.000
Interfaccia per riproduz. profess. Cd audio.
CD-ROM AUDIO TESTER L. 19.000
Comp. software check up lettore e scheda a.
CINENCICLOPEDIA L. 199.000
Completa enc. del cinema italiano
CLIP ART CORNUCOPIA L. 49.000
Tante nuove clip art per desk-top
COREL PHOTO SAMPLER L. 39.000
Vasta coll. d'imm. per corel draw e altro
CURRENT SHAREWARE Vol.2 L. 69.000
5000 nuovi files Shareware 1994
DIGITAL LOVE L. 59.000
CD terapeutico anti-stress col. musica imm.
DR. CLIPART L. 39.000
Migliaia di nuove clip-art per tutti i desk-top
DR. GRAPHICS L. 39.000
Centinaia di Utilityes, conv. tutto per grafica
DR. MUSIC LAB L. 39.000
Centinaia di utilityes, suoni, man. per musica
DR. REFERENCE L. 39.000
Cd per programmatori:sorgenti,utility per vari formati.
GAMES TO TREASURE L. 49.000
7000 nuovissimi files di games per tutti i gusti.
GIF GALAXY L. 69.000
Centinaia nuove immagini Gif per tutti i gusti
HALO DESKTOP IMAGER L. 59.000
Dalla Halo gestore immagini stampe formati
KODAK PHOTO CD L. 49.000
Trasf.il tuo CD ROM in un lettore Photo CD
LAWNMOWER MAN L. 79.000
I clips più belli dei film con son. photo Wind.
LIBRIS III BRITANNIA L. 69.000
Ultimissima racc. shareware ing. tutti generi
MONSTER MEDIA '94 L. 59.000
Nuovissima racc. shareware aggiornata
MS CINEMANIA '94 L. 129.000
La più comp. encilop. cinema- son. an. grafica
MULTIMEDIA MANIA L. 89.000
Per creare presentation multimediali !!!
NIGHT OWL GAMES 2 L. 39.000
2° racc. shareware games.
NIGHT OWL WINDOWS V12 L. 69.000
Aggiornata versione di questa serie shareware
PHOENIX 5.0 L. 39.000
La migliore serie Cd shareware esistente !!!
PHOTO CD WORKSHOP L. 59.000
Laboratorio foto professionale per Windows.
PICTURE FACTORY L. 99.000
Collection delle più belle immagini prod. PC
QUICKTIME CD 94 L. 99.000
Racc. con le più belle animazione d'autore
SHAREWARE HEAVEN 2 L. 49.000
Ecco il 2° e atteso vol. con novità shareware
SIMTEL '94 L. 59.000
Due CD pieni di shareware datato marzo '94
SOFTWARE VAULT EMERALD L. 49.000
Ultimo nato in casa vault.Non delude!
SOFT. VAULT WINDOWS L. 49.000
Centinaia di files, progr. utilites per Windows
SO MUCH SHAREWARE 4 L. 49.000
L'ultimo nato So Much con molte sorprese.
SOUND BLASTER MM EXP. L. 39.000
Centinaia di musiche tutti i generi per scheda
SOUND SENSATION L. 39.000
racc. di files musicali midi, campioni e utility
SOUNDWAV II L. 59.000
migliori racc. suoni ed eff. form. WAV
VIRTUAL 3-D L. 49.000
Collection cent. immagini 3D occhialini inc.
WALKTRHOUGHS & FLYBYS L. 69.000
500 Mb di animazioni eff. speciali per PC
WORLD ATLAS Vers. 4 L. 69.000
Atlante per Pc-Win. o per Ms-Dos

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA. EVASIONE ORDINI IN 24 ORE. PREZZI IVA COMPRESA. SERVIZIO RIVENDITORI QUALIFICATI.

Kingdom

zata, come al solito. Per quanto riguarda l'ambito arcade, sempre verso fine anno dovrebbe uscire *Blackhawk*, un gioco d'azione per compatibili che fa uso di grafica in rotoscoping per raggiungere un alto grado di realismo. Nello stesso periodo e per la stessa macchina potrete trovare *Descent*, un gioco tridimensionale alla *Doom* in cui bisognerà correre all'interno di una miniera a bordo di un velocissimo mezzo da guerra e affrontare orde di alieni intelligenti.

I possessori di PC amanti dei GdR saranno contenti di sapere che tra non molto potranno aggirarsi negli insidiosi labirinti di *Dungeon Master 2: The Legend of Skullkeep*, che tra l'altro permetterà anche di avventurarsi all'esterno delle costruzioni, affrontando diluvi universali e intemperie di ogni genere.

C'è poi *Kingdom: The Far Reaches*, un'avventura con grafica da cartoon disegnata a mano che ricorda molto i laser game di Don Bluth; a dicembre per PC CD-ROM e 3DO.

Space Federation, chiamato precedentemente *Star Reach*, è un gioco di strategia spaziale in cui potrete competere con un amico per il dominio dell'universo. Da segnalare le versioni PC CD-ROM di *Castles 2* e *Voyeur*, quest'ultimo presto disponibile anche per MAC CD-ROM.

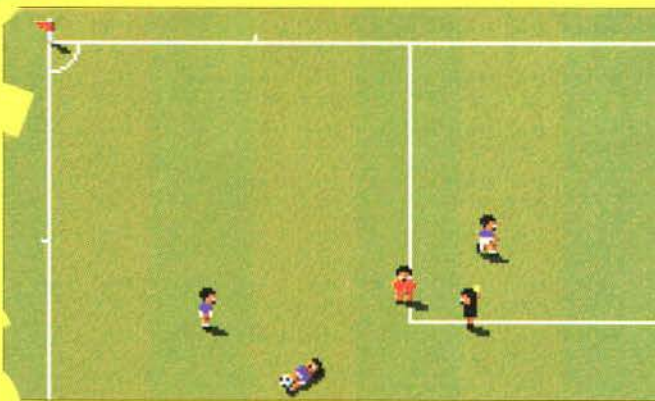
TEAM. 17

I possessori di Amiga scontenti delle poche uscite dedicate alla loro macchina devono veramente amare questa software house che non smette di produrre titoli di qualità come *Tower Assault*, ennesima puntata della fortunata saga di *Alien Breed*.

Sarà disponibile agli inizi di novembre per Amiga e PC, mentre alla fine dello stesso mese usciranno le versioni su

King of Thieves

LE. SENSIBILI NOVITA'

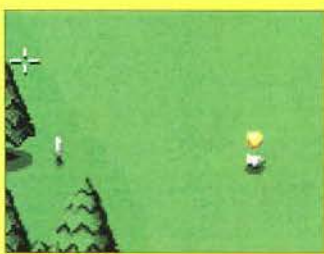
Meno male. Dico, meno male che il popolo di videogiocatori è composto da giovani e giovanissimi, perché se così non fosse un sacco di persone sarebbero colte da infarto sapendo che, dopo numerose posticipazioni, è quasi pronto Sensible World of Soccer dell'inglesissima Sensible.

Stile grafico immutato e l'aggiunta di molti piccoli tocchi di classe: ecco la ricetta di Sensible World of Soccer. Qui un arbitro ammonisce un giocatore per un fallo troppo duro

Ho detto quasi. Sì, perché l'attesissima simulazione sportiva, che con ogni probabilità si assicurerà la palma del gioco che ha provocato più collassi tra gli addetti ai lavori e ai lettori delle riviste specializzate, uscirà non prima dell'inizio di novembre o, se proprio volete essere ottimisti, al massimo alla fine di ottobre. Ora, con questa preview, speriamo di placare almeno in parte l'incredibile sete di notizie che attanaglia i lettori che continuano a tempestare la redazione di telefonate.

Il gioco. Beh, il gioco rimarrà bene o male lo stesso, a parte qualche piccola modifica. Prima di tutto, il campo di gioco è molto più dettagliato e il sistema di controllo è stato migliorato. L'innovazione principale, però, è il fatto che è possibile giocare solo la parte manageriale, quella d'azione o entrambe. Nel gioco targato Renegade troverete inoltre tutte le leghe del mondo, da quelle indiane a quelle africane, dall'Italia alla Nuova Zelanda. Ognuno dei 10000 giocatori di tutto il mondo che appaiono nel gioco ha le proprie caratteristiche e i prezzi di compravendita, permettendo al giocatore di fare soldi acquistando giocatori in erba per allenarli e rivendendoli a un prezzo maggiorato. Le caratteristiche personali, infatti, varieranno nel tempo seguendo un andamento realistico; se per esempio prendete qualcuno come Romario del Brasile e lo mettete nelle file di una squadra brasiliana, vedrete che diventerà la star del team. Vi è venuta l'acquolina in bocca, eh? Abbiate pazienza ancora per poco tempo, perché la pubblicazione è vicina.

In tema di uscite prossime, non si può dimenticare il seguito di uno dei giochi di guerra/azione per Amiga più gettonato: *Cannon Fodder*. Sia che abbiate già terminato il gioco o che siate bloccati al fatidico livello 19, non potete non desiderare di inserire i dischi di *CF2* nel drive. Il gioco, targato Virgin, non è cambiato molto, ma del resto è risaputo che squadra che vince non si cambia.

Metà dei 72 livelli è già stata ultimata e si può subito notare che la grafica è molto migliorata.

Chiunque conosca il vecchio *Golf* per Game Boy troverà più di una somiglianza. Sensible Golf dovrebbe conservare anche la giocabilità del titolo Nintendo.

Un giocatore dell'Aston Villa si è infortunato.

Dagli esempi di questa pagina si intuisce che in Cannon Fodder 2 la grafica è stata migliorata notevolmente.

PUT PLAYER ON TRANSFER MARKET

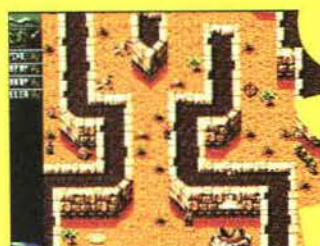
LIVERPOOL

#	Player	Pos.	Naz.	Valore
1	DAVID JAMES	G	(ENG)	£650K
2	BRUCE GROBBELAAR	G	(ENG)	£650K
3	ROB JONES	RB	(ENG)	£1.8M
4	JULIAN DICKS	LBFP	(ENG)	£900K
5	NEIL RUDDOCK	D	(ENG)	£1.3M
6	MARK WRIGHT	D	(ENG)	£900K
7	STEVE NICOL	D	(SCO)	£900K
8	STEVE MCMANAMAN	RM	(ENG)	£1.3M
9	JOHN BARNES	LMF	(ENG)	£1.3M
10	RONNIE WHELAN	M	(IRL)	£650K
11	JAMIE REDKNAPP	M F	(ENG)	£900K
12	MICHAEL THOMAS	M	(ENG)	£400K
13	NIGEL CLOUGH	M P	(ENG)	£1.3M
14	MARK WALTERS	A	(ENG)	£650K
15	ROBBIE FOWLER	A	(ENG)	£900K
16	IAN RUSH	A	(WAL)	£1.8M

CANCEL

Il calcio mercato viene gestito tramite questa comoda schermata. In evidenza il valore dei giocatori e le loro caratteristiche.

Nel sequel ci saranno più veicoli e differenti scenari, dallo spazio a Beirut, compreso uno stage medievale(!). Per il resto, nulla è cambiato: gli omini sono ancora microscopici per permettere di tenere d'occhio gran parte dell'area circostante, la violenza è sempre e comunque presente in grande quantità (con grande classe, però) e la giocabilità è rimasta insuperabile, grazie al metodo di controllo immediato. Abbiamo detto tutto, tranne la data di pubblicazione: è dicembre, ma prendetela con le pinze.

I minuscoli sprite protagonisti dei giochi della Sensible faranno la loro comparsa anche in una simulazione di golf dalla giocabilità tipica degli arcade. Se c'è al mondo una software house che può affiancare due generi così diversi, questa è la Sensible Software. La grafica di *Sensible Golf* in stile cartone animato, l'interfaccia immediata come poche e la giocabilità elevata decreteranno sicuramente il successo di questo nuovo gioco della software house per il gioiellino di casa Commodore. Potranno partecipare fino a quattro giocatori, che verranno visualizzati contemporaneamente su schermo, e per la felicità di tutti quelli che non apprezzano i pratici sprite in miniatura sono presenti delle inquadrature ravvicinate per mostrare i giocatori in azione. Le buche sono poco più di settanta e il gioco conterrà due brani musicali scritti personalmente da John Hare, fondatore della Sensible, in collaborazione con Richard Joseph: "Do You Wanna Play Golf?" e "Golf Has Never Been Such Fun" (una rivisitazione del brano dal titolo simile che è apparso nel primo *Cannon Fodder*). In arrivo a Natale sotto l'etichetta della Virgin.

Dulcis in fundo, bisogna segnalare l'unico gioco della Sensible che non ha a che fare con l'Amiga e che uscirà l'anno prossimo. Si tratta di un'avventura interattiva, come la definiscono programmatori stessi, per PC CD-ROM ancora senza titolo che segue la storia di un gruppo rock lungo la sua ascesa al successo. Da notare che tutte le musiche del gioco sono suonate dai componenti del team e che per la prima volta i grafici hanı utilizzato workstation della Silicon Graphics. Sarà un caso che l'unico progetto a lunga scadenza sia per PC e non per Amiga, oppure no?

Derek Dela Fuente

Questa immagine si riferisce a un gioco per PC CD-ROM ancora senza nome, un'avventura ambientata nel mondo della musica rock inglese che uscirà nel '95.

CD. In programma solo per Amiga e CD[32] (le versioni PC usciranno agli inizi dell'anno prossimo) c'è invece il frenetico *All Terrain Racing*, un gioco di corse arcade con 32 colori su schermo che gira a 50Hz.

Una pista da bowling a casa vostra: *King Pin* si auto-definisce il simulatore di bowling definitivo per Amiga e PC, se non altro perché non ci sono molte alternative. *King of Thieves* per Amiga (previsto a Natale, le altre versioni usciranno nel 95) è un bellissimo gioco d'azione ambientato nell'Inghilterra medievale. In conclusione, segnaliamo i titoli che usciranno l'anno prossimo: *Witchwood*, un'avventura/arcade alla *Zelda* (una delle avventure più belle, purtroppo disponibile solo per console), *Team 17 Pinball* ...ehm, il nome dice tutto, e *Off Road Racer*, un gioco di corse tridimensionale.

FLAIR

Whizz è un divertente e coloratissimo platform tridimensionale pieno zeppo di rompicapo da risolvere per PC, PC CD-ROM e tutta la gamma Amiga. Ennesima simulazione sportiva, *Soccer Superstars* utilizza la diffusissima tecnica del rotoscoping per ricreare il feeling di una vera partita, avvalendosi anche del commento "dal vivo". Anche questo disponibile per tutta la gamma Amiga, PC e PC CD-ROM. Chiude la carrellata *Deadly Racer*, un gioco di corse automobilistiche con grafica e audio digitalizzati.

SALES . CURVE . INTERACTIVE

Solamente due titoli nuovi allo stand della SCI. Primo fra tutti *Cyberwar*, il seguito di *Lawnmower Man*. In pratica il gioco è rimasto lo stesso: tanti rompicapo e sequenze del film interattive ma ben poca originalità. A novembre uscirà la versione PC CD-ROM, mentre l'anno prossimo sarà la volta di quelle per MAC CD-ROM e Amiga CD[32]. La Death Machine è una crudele invenzione che dà il nome al secondo gioco in via di sviluppo. Pensate a una macchina capace di capire quando qualcuno ha paura

Cyberwar

e che più l'individuo ha paura, più facilmente lo troverà: questa in pratica è la Death Machine. Nell'omonimo gioco dovrete cercare di fuggire dalla fortezza del suo folle ideatore e superare altri marchingegni infernali e soprattutto mortali. *Death Machine* uscirà entro la fine dell'anno per PC CD-ROM e MAC CD-ROM.

MAXIS

La Maxis ha presentato diverse nuove versioni del mitico *SimCity 2000*: è quasi ultimata anche la versione CD ROM, sia per PC che per Macintosh, che su unico disco ottico comprenderà l'originale *SimCity2000*, l'add-on *Urbal Renewal City* che vi permette di cambiare lo stile grafico delle vostre città (che comunque può essere acquistato separatamente su dischi) e il secondo Scenery Disk, *Great Cities of the World*. Infine sarà disponibile tra breve *SimCity 2000 for Windows*!
Le due grandi novità della Maxis sono però state *SimRainForest* e *SimTower*: nel primo, disponibile solo per CD ROM, dovrete prendere le redini di una foresta pluviale, sia dal punto di vista economico sia, ovviamente, ecologico, attraverso un'interfaccia multimediale che vi permette di vedere la foresta per mezzo di una mappa tridimensionale. Il secondo prodotto, invece, vi vedrà prendere i panni di un amministratore condominiale di un enorme grattacielo: passo dopo passo, accontentando sia gli inquilini che i clienti degli eventuali centri commerciali al suo interno, potrete costruire una piccola città verticale.

INFOGRAMES

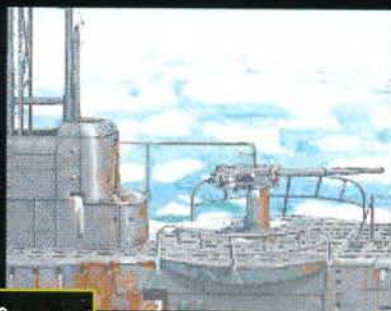
La grande novità della Infogrames, ovviamente, è stato *Alone in the Dark 3*, di cui trovate un esauriente resoconto tra queste stesse pagine. Tuttavia lo stand della casa software francese mostrava altre novità interessanti: prima fra tutte, la nuova versione CD ROM del secondo episodio delle avventure di Carnaby.
Ma non finisce qui! La Infogrames ha annunciato *Prisoner of Ice*, un nuovo gioco investigativo in cui dovrete prendere parte all'esplorazione del Polo sud del

Prisoner of Ice

ECTS

STAR TREK

NEXT.GENERATION: A.FINAL.UNITY

Dopo aver esplorato l'Ultima Frontiera con l'inimitabile e inossidabile equipaggio della "vecchia" Enterprise nelle due avventure della Interplay, la Spectrum Holobyte ci rispedisce là dove non è andato nessun uomo (o Klingon) per esplorare l'ignoto insieme ai personaggi della nuova serie televisiva.

L'utilizzo della SVGA e di scenari renderizzati ha consentito un impatto grafico decisamente superiore a quello dei titoli firmati Interplay.

In *Star Trek: Next Generation - A Final Unity* dovrete entrare nei panni dei sette personaggi principali, ovvero il "duro" Capitano Jean Luc Picard, l'integerrimo Comandante Ryker, il Dr Beverly Cruisher, il Klingoniano Wolf, Councillor Troi, Geordie Laforge e il computerizzato Data per risolvere una serie impressionante di enigmi e puzzle a sfondo fantascientifico.

Come nei precedenti titoli, l'avventura è divisa in missioni separate, legate logicamente l'una all'altra da una "trama" più generale: senza rivelarvi troppo possiamo dirvi che l'equipaggio del Capitano Picard deve mettersi sulle tracce di una favolosa ed enigmatica "Quinta Pergamena" che racchiude le informazioni necessarie per raggiungere un'incredibile ricchezza tecnologica e culturale.
Il problema è che la Federazione non è l'unica interessata al misterioso manufatto...

La struttura di *Star Trek: Next Generation - A Final Unity* dovrebbe ricalcare lo stile della nuova serie di telefilm: potrete selezionare uno qualsiasi dei sette personaggi principali, in modo da combinare tra loro le diverse abilità del vostro equipaggio. Ogni personaggio può manipolare e utilizzare oggetti, combattere contro i nemici e parlare con colleghi o con esponenti di razze aliene, tra cui Romulani, Ferengi e Garidiani, oltre agli ex-nemici Klingoniani.

Tuttavia l'avventura non si svolge solo sulla superficie dei pianeti che visitate, ma anche nello spazio profondo: come in

L'equipaggio al gran completo. A nostro parere non è all'altezza di quello vecchio, ma ci si deve accontentare: gli anni passano per tutti.

I problemi che dovremo risolvere saranno tipici delle avventure già viste in televisione.

Star Trek - 25th Anniversary nella prima parte delle missioni dovrete preoccuparvi di muovere l'astronave da un sistema stellare all'altro, intercettare altre astronavi e, in casi particolari, ricorrere alla forza utilizzando phaser o siluri fotonici.

Inoltre, anche se esiste ovviamente una "trama" principale che più o meno dovrete inevitabilmente seguire, potrete scegliere in ogni momento quali missioni accettare e quali scartare, creando una situazione "morale" in cui le vostre decisioni al presente hanno un peso non certo trascurabile sul vostro futuro.

Per ora è prevista solo l'uscita, verso Dicembre, della versione per CD ROM che, udite udite, è stata realizzata in alta risoluzione (VGA 640x480) e l'effetto finale è davvero interessante, considerando tra l'altro che gli sfondi pseudo tridimensionali sono combinati con i personaggi che si muovono in "scaling", cioè ingrandendosi o rimpicciolendosi a seconda della loro posizione.

Sul CD ROM sono state anche inserite numerose sequenze "cinematografiche" (all'inizio sembra quasi di vedere un video vero e proprio!), le voci campionate degli attori originali e numerosi effetti digitalizzati dalla serie televisiva. All'inizio del progetto la Microprose aveva annunciato che il gioco sarebbe stato distribuito su ben due supporti ottici a causa dell'incredibile mole di dati, mentre a qualche mese dall'uscita ufficiale sembra certo che risiederà solo su un CD ROM grazie ai compressori grafici utilizzati dai programmatori.

Paolo Paglianti

1937 sfidando poteri i occulti dei culti di Cthulhu tra i bianchi deserti del continente antartico. Come avrete intuito, anche *Prisoner of Ice* è tratto da un romanzo di Lovecraft, "Le montagne della Follia", e tutti gli appassionati possono già prepararsi a questa nuova avventura investigativa per i primi di Novembre. Cambiamo genere parlando di *Chaos Control*, uno sparatutto per CD ROM in cui, seguendo un copione più che collaudato, dovrete difendere il nostro pianetino dalle orde di famelici alieni; la grafica? Beh, basta dire che le sequenze di combattimento sono state disegnate su workstation Silicon Grapics...

LUCASARTS

Gioite, perché l'attesissimo *Full Throttle* dovrebbe arrivare nei nostri negozi prima di Natale! Come ricorderete dallo Speciale del mese scorso, in *Full Throttle* dovrete mettervi in sella ad un potente chopper, difendere il vostro territorio dalle gang rivali, cercando nel contempo di dimostrare la vostra innocenza e smascherare il vero killer di Malcom Corley, un magnate dell'industria della moto. Nel gioco potrete assistere a sequenze combinate di grafica in prima e in terza persona che, secondo le promesse dei programmatori, riusciranno a conferire un'atmosfera incredibile, grazie anche all'abile uso di grafica in 2D e 3D. Naturalmente è in dirittura d'arrivo anche *Dark Forces*, a cui abbiamo dato un'occhiata più approfondita tra queste pagine, e lo Star *Wars Screen Entertainment*, uno screen saver che ovviamente riempirà i vostri schermi di immagini tratte dal capolavoro cinematografico di George Lucas.

The Dig

MERIT. SOFTWARE

La Merit Software ha presentato diversi titoli multimediali per Windows: in *The PsychoTron*, che troverete nei negozi all'inizio del mese, dovrete scoprire dove sono finiti e da chi sono stati trafugati potentissimi macchinari psichici venduti dalla Russia agli USA.
Per giocare ad *Harvester* dovrete invece attendere fino a novembre: si tratta, più che

Fighter Wing

di un gioco vero e proprio, di un'esperienza interattiva in una cittadina degli orrori, dove vi risvegliate una mattina senza ricordare nemmeno il vostro nome.

Sia per CD ROM che per dischetti PC sta anche per uscire *The Fortress of Dr. Radiaki*, un clone quasi-multimediale di *Doom* in cui dovrete penetrare nella fortezza del pazzoide di turno, un uomo d'affari giapponese che come hobby crea automi da guerra simili ai samurai del Sol Levante e bombe atomiche da vendere alle potenze dell'est.

Infine, a novembre sarà disponibile *Fighter Wing* che, indovinate un po', è una simulazione di caccia da combattimento che promette grafica in 3D ultrarealistico e ad alta risoluzione (ben 800x600 in SVGA).

KRISALIS

La casa inglese annuncia una serie di nuove uscite per l'anno prossimo. Si parte con *Player of the Year*, una nuova simulazione calcistica sulla scia di *Manchester United*, attesa per la primavera. Sempre in primavera su PC CD-ROM, Mac e 3DO un'avventura ispirata ai B-movie americani: *Bazooka Sue*. *Formula One Team Manager*, una simulazione gestionale del mondo delle corse uscirà a gennaio su tutte le piattaforme. Ispirato a una famosa serie di telefilm (indovinate quale!), uscirà in primavera *Soup Trek, the Search for Stock*, un gioco demenziale previsto per tutte le piattaforme. Infine, per 1200, CD32 e PC uscirà *Legends*, titolo a piattaforme dall'ambientazione fantascientifica e altamente improbabile.

Manchester United

UN. VOLO. IN. ALTA RISOLUZIONE

L'Electronic Arts ha dato il via a una nuova serie di simulatori di volo dalle caratteristiche uniche. Il titolo che testimonia la nascita di questa serie è *US Navy Fighter*: un buon inizio che non può che far ben sperare i possessori di PC.

Le schede tecniche dei caccia presentano delle fantastiche schermate in alta risoluzione.

Tutti belli, tutti super-definiti: sono i simulatori di volo della nuova generazione, quelli dell'era post-poligonale, tanto per intenderci. Ognuno ha delle caratteristiche particolari: alcuni vantano un accurato background storico, altri un elevato realismo di volo, altri ancora sacrificano la velocità in favore del dettaglio grafico, mentre alcuni vanno contro corrente e fanno il contrario. In una giungla di titoli tutti validi e giocabili, quale acquistare? Non si può trovare una risposta definitiva che vada bene a tutti, perché c'è chi preferisce spalancare gli occhi davanti a paesaggi ultra-dettagliati piuttosto che provare un'esperienza di volo realistica.

Con questo titolo sviluppato dal team di *Chuck Yeager's Air*

L'atterraggio sulla portaerei dà un'idea delle potenzialità del nuovo engine grafico sviluppato dagli autori di Chuck Yeager.

Combat, l'Electronic Arts sembra essere riuscita a compiere l'impossibile: realizzare un simulatore dalla grafica strabiliante senza per questo tralasciare altri aspetti simulativi, un giusto equilibrio senza troppi compromessi. Anche la barriera della velocità dei PC sembra essere stata abbattuta: il giocatore potrà scegliere tra sei risoluzioni diverse quella più adatta al suo hardware.

Previsto per novembre, *US Navy Fighters* sarà disponibile unicamente in versione PC CD-ROM e permetterà di impugnare la cloche di quattro aerei: l'F/A-18 Hornet, l'F-14 Tomcat, l'F22 Lightning e l'Su-27 Flanker, tutti velivoli americani, tranne l'ultimo che rappresenta il top dell'aviazione russa. L'audio stereo digitale su otto tracce garantisce un'immersione totale nell'azione, con esplosioni fragorose, missili sibilanti, trasmissioni radio disturbate e afterburner tuonanti. Il paesaggio, come ormai è d'abitudine, è pieno di oggetti ricoperti di texture mapping: ponti, alberi, strade, spiagge, cielo e mare sembrano reali e completano un paesaggio che lascia a bocca aperta, per non parlare del tempo atmosferico variabile! Per la prima volta, inoltre, in un simulatore di volo è presente uno specchietto retrovisore che dà la possibilità al pilota di tenere d'occhio costantemente la situazione a ore sei. Caccia nemici e missili a ricerca calorica non prenderanno più di sorpresa il giocatore.

Protagonista del gioco è un pilota americano imbarcato sulla portaerei Eisenhower di stanza nel Mar Nero che deve garantire la sicurezza dell'Ucraina. La Russia ha infatti minacciato d'invasione la nuova repubblica e gli Stati Uniti sono scesi in campo per difenderla. Il giocatore dovrà portare a termine con successo una cinquantina di missioni che comprendono incursioni notturne, duelli aerei, strike terrestri e navali, ricognizioni e missioni di scorta. Il gioco è diviso in 2 campagne, ci sono 14 paesi da affrontare e 9 teatri di guerra, tutti ambientati nel Mar Nero.

Come inizio, non è male: se veramente il gioco finito sarà come appare adesso, la nuova serie di simulatori di volo dell'Electronic Arts sarà un successone. Le qualità "su carta" ci sono tutte, le buone intenzioni dei programmatori pure, quindi non vedo motivo per cui non debba avere successo. Giudicheremo entro due mesi, quando il gioco uscirà su CD-ROM.

Derek Dela Fuen'

didascalia didadidascalia didadidascalia didadidascalia didadidascalia dida

didascalia didadidascalia didadidascalia didadidascalia didadidascalia dida

21ST. CENTURY. ENTERTAINMENT

Il prodotto sicuramente più atteso dalla 21st Century Entertainment è *Pinball Illusions*, il terzo simulatore di flipper che comprende quattro nuovi tabelloni: Law & Justice, Bebewatch, Vikings e Extreme Sports, oltre a nuovi effetti sonori e la possibilità di giocare con ben tre palline contemporaneamente. Uscirà verso la fine di novembre per PC, PC CD ROM, Amiga e CD^{32}.
Sempre rimanendo in tema, uscirà nell'aprile del '95 *Pinball World*, un singolo, enorme tabellone multidirezionale lungo ben sette metri (avete letto bene!) tutto da esplorare; prevista solo la versione per PC CDROM.
In tempi più rapidi, entro la fine di ottobre, dovrebbe anche uscire *Marvin's Marvellous Adventure*, un platform per CD^{32} e Amiga. Altri titoli annunciati dalla 21st Century Entertainment sono *Cecil and His Chopper*, un altro platform per CD^{32} e PC CD ROM, *Synnergist*, un'avventura da 1 gigabyte per PC CD ROM e un nuovo gioco di flipper che uscirà verso la fine del maggio '95.

ELECTRONIC. ARTS

Entro fine novembre dovrebbe arrivare l'attesissima avventura grafica in alta risoluzione *Little Big Adventure* per PC e PC CD ROM che, come ricorderete, è sviluppata dalla francese Delphine. Inoltre sta per arrivare sui nostri scaffali *Noctropolis*, che, come recita il sottotitolo, è una "sofisticata avventura per pubblico adulto" per PC CD ROM e dischetti, in cui dovrete impersonare un rivenditore di fumetti che riceve una misteriosa "edizione limitata" del suo fumetto preferito anche dopo la fine delle pubblicazioni ufficiali. Come avrete intuito questa edizione è davvero particolare, in quanto risucchia il povero rivenditore nelle avventure dei suoi supereroi preferiti.
La EA sta ultimando anche *PGA Tour Golf 486* per PC CD ROM, la nuova edizione multimediale del mitico golf con grafica a livello fotografico, e la versione 3DO del fortunatissimo *Fifa International Soccer*, in cui potrete scegliere addirittura il punto di vista con cui giocare.
La Origin ha in previsione di pubblicare tra brevissimo tempo *Wing Commander 3: The Hearth of the Tiger* per PC CD ROM, in cui sono compresi ben due ore di videoclip e che fa entrare di fatto la serie di *Wing Commander* nei film interattivi - pensate che la mole di dati è così grande da occupare ben due dischi ottici. Tra novembre e dicembre uscirà invece il film interattivo *Bio Forge*,

di cui abbiamo già abbondantemente parlato nei mesi scorsi, in cui, come ricorderete, gestirete un vero e proprio "attore cybernetico" inquadrato e filmato con tecniche hollywoodiane. Verso novembre uscirà anche *Wings of Glory* che vi permetterà di volare nei cieli della Prima Guerra Mondiale. Infine entro ottobre arriverà per PC dischetti e CD ROM anche *Wolf*, un simulatore di lupo sviluppato dalla Sanctuary Woods; avete letto bene, sui tratta di un'avventura che vi metterà negli inusuali panni di un lupo che deve cavarsela tra le insidie di ogni giorno della foresta o delle distese artiche.

In alto: Fifa Soccer 3DO. *Sopra:* Wings of Glorry.

RENEGADE

Poche novità in casa Renegade, anche se lo stand era affollato dai giocatori di *Sensible World of Soccer*, di cui parliamo più ampiamente altrove. Faceva bella mostra di sé *Ruff 'n' Tumble*, il nuovo gioco a piattaforme che troverete recensito sul prossimo numero; la giocabilità sembra a posto e per quanto riguarda grafica e sonoro si colloca sui migliori livelli della recente produzione per Amiga. Per il mese di novembre è atteso anche *Flight of the Amazon Queen*, un'ottima avventura grafica, sviluppata in Australia, prevista per PC, CD-ROM, Amiga e CD^{32}. Ultimo, ma non ultimo, *P.I.D*, prodotto dalla Terramarque, che si preannuncia divertentissimo; visione a volo d'uccello per un gioco di corse dalla grafica mozzafiato. Atteso per gennaio dell'anno prossimo.

SSI

Succulente novità anche sul fronte della SSI; *Renegade: Battle for Jacobs Star* entusiasmerà gli appassionati di simulazioni strategiche

LA. SIERRA DELLE MERAVIGLIE

Film interattivi si alternano ad avventure grafiche più tradizionali: titoli così diversi hanno una sola cosa in comune, il marchio di qualità della casa americana che comprende le produzioni di Dynamix, Cocktel vision e Sierra On-Line.

Doppio CD per gennaio: si tratta di *Lost in Town*, film interattivo della Sierra girato a Parigi e nei dintorni della capitale francese. Vestirete i panni di due personaggi alle prese con una vicenda molto particolare... La classica interfaccia "punta e clicca", la grafica, il sonoro digitalizzato e, soprattutto, la trama dell'avventura fanno pensare a un titolo di sicuro successo. Identica soluzione (sempre due CD per MPC, entro novembre) per *The Last Dynasty*, che vi vedrà impegnati in una cruentissima guerra interplanetaria, nei panni di un terrestre che tenta di salvare la Conoscenza Suprema dal Signore del Male. Forse il soggetto non sarà granché originale, ma l'idea di essere protagonisti di un film di fantascienza interattivo è piuttosto allettante. Arriva anche *King's Quest VII*: la grafica, come potete notare dalle immagini in queste pagine, è veramente strepitosa. *King's Quest VII: The Prince-less Bride*, racconta la storia di una giovane principessa che, insieme a sua madre, viene trasportata in un mondo fatato in cui dovrà combattere per salvare il mondo di Elviridge da una malvagia rappresentante del piccolo popolo. Sarà pronto entro gennaio per MPC (2 CD) e su floppy. Se vi piacciono i cartoon, impazzirete per *Woodruff & The Schnibble of Azimuth* (dicembre su MPC e floppy), una strana avventura post-nucleare degli stessi autori della serie di *Gobliins* & company. Gli

Sopra possiamo "ammirare" uno dei personaggi che incontreremo nella nuova opera di Roberta Williams: *Phantasmagoria*. *Sotto*, invece, vediamo Roger Wilco che si appresta a farci crepare dalle risate in *Space Quest 6*. *A destra*, riconosciamo lo stile grafico di *Goblins* nel nuovo gioco programmato dalla Coktel Vision.

ultimi sopravvissuti scoprono che la Terra è stata conquistata da una pacifica e stranissima razza di esseri chiamati Boozooks. Il nostro eroe, in questo caso, lotta per vendicare l'assassinio... del suo orsetto di peluche! Lo stile di cartoon, i dialoghi umoristici, l'ambientazione demenziale e le capacità "trasformistiche" dell'eroe dovrebbero riuscire a conquistare una buona fetta di pubblico. Volevano chiamarlo "Where in Corpsman Santiago is Roger Wilco", ma alla fine hanno scelto *Space Quest 6*: in arrivo per febbraio (sempre per MPC e floppy) più demenziale ed esilarante che mai. Questa volta Roger dovrà salvare una sua amica (Stellar Santiago, da cui il nome del titolo provvisorio), e per farlo dovrà essere iniettato, dopo essere stato opportunamente rimpicciolito, all'interno del suo corpo!... Ben 4 CD per *Phantasmagoria*, un film interattivo horror della mitica Roberta Williams (a dicembre sul vostro PC). La storia racconta di una giovane coppia che va ad abitare nella vecchia magione di un illusionista d'inizio secolo. Qualcosa di maligno si risveglia al loro arrivo e prende il possesso del corpo del marito, Don. Inutile dire che il vostro ruolo sarà quello della moglie, Adrienne, che dovrà cercare di cavarsela attraverso mille peripezie "gore". Un po' di numeri. 400: le pagine di sceneggiatura. 500: le angolazioni della telecamera nel gioco. 20: il numero degli attori coinvolti nel progetto. 100: il numero di pagine del dettagliatissimo manuale. 360: i minuti di sequenza inseriti... Vi basta? A noi no: non vediamo l'ora di metterci le mani sopra e di recensirlo, quindi tenete d'occhio i prossimi numeri di K. Infine, annunciamo l'uscita dei giochi di casa Dynamyx: *Aces of the Deep* (simulazione di sottomarino per PC e MPC, entro questo mese), *Battledrome* (picchiaduro con robot super potenti, per novembre su floppy), *Battle Bugs* (rompicapo cartoonistico per PC e MPC, fra breve), *Lode Runner* (arcade/azione, tra breve per PC, Mac e MPC) e infine *Metaltech - Earthsiege* (simulazione di combattimento con mezzi ultramoderni per PC e MPC, per ottobre/novembre).

Yuri Abietti

nello spazio profondo, che dovranno mettersi ai comandi di una piccola stazione spaziale e difenderla da misteriosi assalitori. Previsto per dicembre su PC CD ROM con tanto di sequenze digitalizzate e musiche da brivido. *Panzer General* è l'ennesimo wargame della SSI ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale in cui dovrete prendere il controllo di una divisione corazzata tedesca dall'inizio delle ostilità. Come quasi ogni altra casa software, anche la SSI ha presentato un altro clone di Doom, *Cyclones* che uscirà entro novembre su PC CD ROM e dischetti, in cui dovrete, come al solito, massacrare alieni a go-go per salvare il nostro verde pianetino.
La SSI su licenza della TSR (che detiene i diritti dei GdR AD&D) sta ultimando la preparazione di *Menzoberranzan*, che sarà disponibile per PC CD ROM e dischetti entro la fine dell'anno. *Menzoberranzan* sfrutterà l'engine grafico, opportunamente migliorato, già visto in *Ravenloft*; inoltre, dovrebbe essere disponibile quando leggerete queste righe l'atteso seguito del primo *Darksun*, *Wake of the Ravager*, disponibile sia su PC dischetti che su CD ROM.
Infine è in previsione anche il primo gioco per 3DO su licenza della TSR, ovvero *Slayer* in cui potrete esplorare ben 4 bilioni di dungeon. Per vederlo dovrete aspettare l'inizio del 1995.

Cyclones

BULLFROG

La Bullfrog non si è certo limitata a presentare *Magic Carpet*, il simulatore di volo su tappeti volanti disponibile da novembre per PC, ma ha mostrato anche diverse inattese sorprese, prima fra tutte le prime immagini di *Syndicate 2*, che vedrà la luce verso la fine del '95; l'engine grafico di questo incredibile seguito sarà completamente ridisegnato, e in particolare sarà possibile far ruotare il mondo isometrico cyberpunk intorno ai vostri agenti segreti e sarà introdotto un nuovo sistema di luci e ombre. Dai mondi cyberpunk allo strano mondo futuristico-acquatico di *Creation* il passo è breve: 3000 anni dopo *Syndacate* dovrete colonizzare un mondo alieno partendo dai profondi oceani e vedendo-

Gratis l'iscrizione

Philips desidera presentarTi un'iniziativa eccezionale!

Se possiedi un lettore Philips CD-i, iscriviTi al CD-i Club e godrai di una serie di vantaggi veramente fantastici.

Le novità in anteprima

Riceverai direttamente a casa tua il Catalogo titoli, con tutti gli aggiornamenti, potrai partecipare alle varie iniziative promozionali organizzate dal Club e sarai continuamente informato sulle eventuali novità di prodotto (gli accessori, la cartuccia Digital Video o altro).

Gli acquisti da casa

Ma c'é molto di più! Philips attraverso il CD-i Club Ti permetterà di ricevere a casa, comodamente, senza problemi tutti i titoli che Ti interessano.

Regolarmente Ti invieremo le nostre offerte e potrai ordinare i titoli, con l'apposito buono d'ordine, per fax, per posta o semplicemente telefonando al nostro Numero Verde.

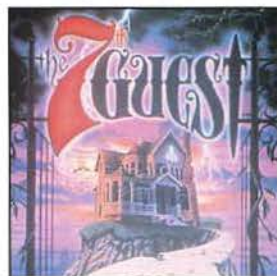
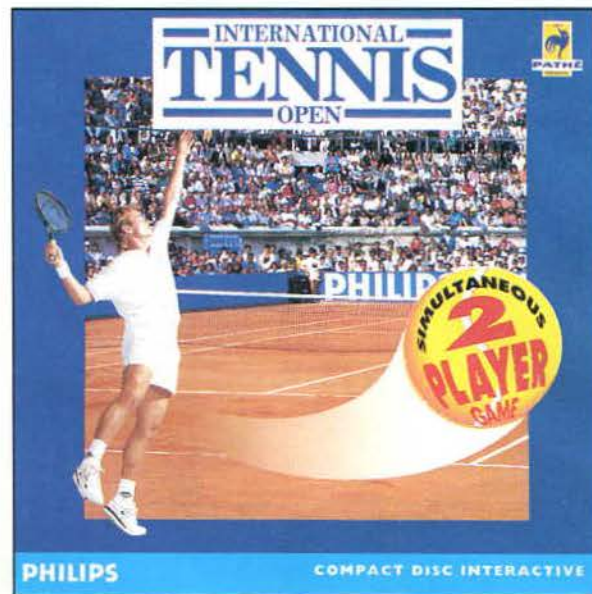
Se non l'hai ancora fatto iscriviTi al CD-i Club! Telefona al nostro Numero Verde, lascia i tuoi dati ed entra nel fantastico mondo del CD-i Club.

International Tennis Open Due Giocatori

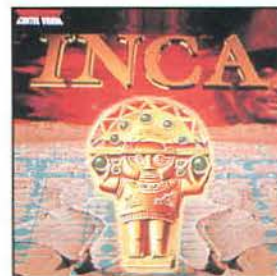
Con questa nuova versione è possibile scegliere se giocare contro il CD-i o sfidare un amico utilizzando due telecomandi. Buona fortuna e che vinca il migliore! Versione italiana

Dragon's Lair I

Bisogna guidare Dirk, il nostro sfortunato eroe, attraverso il castello, sconfiggere i mostri, uccidere il drago e liberare la principessa che è stata fatta prigioniera dal malefico mago Mordroc. Un videogame dell'ultima generazione! Come entrare in un vero cartone animato! Digital video.

Versione originale. Istruzioni in Italiano.

The 7th Guest

Il più famoso e intrigante "mystery game" su CD-i. Completamente realizzato in grafica tridimensionale, con personaggi live e colonna sonora originale, permette di vivere tutte le emozioni della realtà virtuale. Un castello pieno di orrori, fantasmi e rompicapo da risolvere fa da sfondo a un'avventura davvero indimenticabile. Insuperabile!

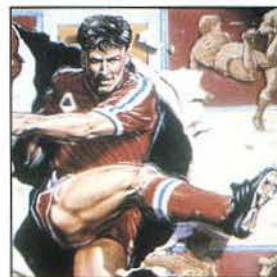
Digital video. Versione originale.

Inca

Coraggio, velocità, saggezza sono le virtù richieste da quest'avventura nello spazio e nel tempo. Cinquecento anni sono passati, è arrivato il momento di restituire al popolo Inca i suoi antichi poteri!

Versione italiana.

Phantom Express

E' tornato! Quel pazzo del Dott. Dearth è tornato con il suo ottovolante tridimensionale. Le montagne russe più pazze che si siano mai viste. Mille bersagli coloratissimi vengono incontro a folle velocità. I peggiori incubi diventano realtà!

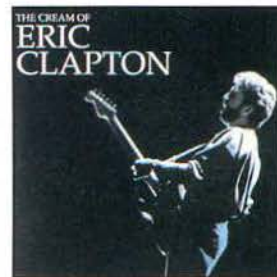
Versione originale

Striker Pro

Il più emozionante gioco del calcio su CD-i! Ben 64 squadre provenienti da tutto il mondo a disposizione per una amichevole, il Campionato o la Coppa del Mondo. E come in una partita dal vero, ci sono calci d'angolo, falli, rimesse e naturalmente, gol! Un'occasione unica per tutti gli appassionati di calcio!

Versione italiana.

Mad Dog Mac Cree

Mad Dog e la sua banda hanno rapito la figlia del sindaco e imprigionato lo sceriffo. Bisogna farsi largo a suon di spari e colpire i banditi che si muoveranno come in un vero film! Un classico shooting game che ci condurrà nelle strade del vecchio West. Il primo vero western interattivo!

Digital Video. Versione Italiana.

The Cream of Eric Clapton

Una delle leggende del Rock, Eric Clapton, si presenta nella rinnovata veste CD-i con i suoi classici di sempre: Layla, I Shot the Sheriff, Cocaine, Wonderful Tonight e molti altri.

Un CD-i che Ti farà rivivere le emozioni che solo il rock d'autore può dare.

Digital Video

Essere iscritti al Club CD-i ha i

suoi grandi vantaggi.
Entra
nel FANTASTICO
MONDO di
Philips
CD-i
Club
PHILIPS
PHILIPS
PHILIPS

vela con le forme di vita extraterrestri indigene.
In *Biosphere*, previsto entro la prima metà del 1995 per Amiga e PC, dovrete invece controllare la colonizzazione selvaggia di 50 pianeti extraterrestri: infatti il sistema ecologico di ogni mondo rischia di essere distrutto in breve tempo se non intervenite nel modo opportuno.

IMPRESSIONS

La Impressions, come al solito, sta preparando una valanga di wargame: oltre al tanto atteso *Breach 3*, in cui dovrete guidare la solita squadra di Space Marine in una interminabile serie di battaglie su astronavi e pianeti lontani, è in fase di ultimazione *Front Lines*, un classico gioco di guerra a livello tattico ambientato nel prossimo futuro, la cui uscita per PC e Amiga è prevista entro la fine di ottobre, che vi permetterà di muovere ben 18 mezzi diversi utilizzando un'interfaccia grafica in SVGA, e di combattere contro un amico via modem oppure costruirvi lo scenario dei vostri sogni con il "mission builder" incluso.
Invece in *Lords of the Realm*, che uscirà entro metà ottobre per PC dischetti e CD ROM, dovrete sia combattere contro i signorotti normanni dell'Inghilterra del 1268, sia preoccuparvi del lato economico del vostro piccolo regno in espansione; obiettivo finale: la conquista del trono reale! Concludiamo parlando di *Men at Sea*, un simulatore di scambi commerciali marini sullo sfondo delle esplorazioni geografiche del diciassettesimo secolo, in cui potrete attraccare in ben 120 porti e costruire una flotta di 16 vascelli sceglieteli tra sei modelli diversi; uscita prevista per Amiga e per PC, sia su dischetti che per CD ROM, verso la metà del prossimo gennaio.

MINDSCAPE

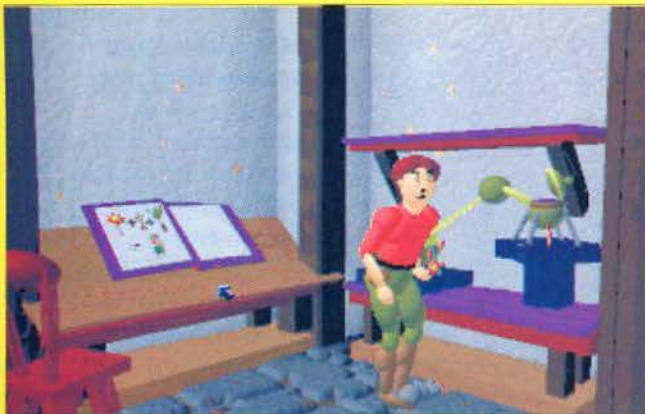
I progetti della Mindscape per la prossima stagione prevedono l'uscita entro novembre di *Legions: Conquest and Diplomacy in the Ancient World*, un gioco di strategia per PC (dischetti e CD ROM) e Macintosh in cui dovrete conquistare e governare un impero del passato, *Space Academy* per Amiga, CD[32] e PC (CD ROM e dischetti), un'avventura arcade 3D isometrica in cui dovrete ultimare la vostra preparazione di cadetto spaziale, *Alien Olympics* per PC, Amiga e CD[32], che vi permetterà di gareggiare nelle olimpiadi dello Spazio Profondo e *SuperSki Pro* per PC CD ROM e dischetti, in cui dovrete prendere parte agli eventi più prestigiosi degli sport "bianchi". Inoltre dalla Mindscape stan-

DAL CALCIO ALL'AVVENTURA

Strano destino quello di Andrew Spencer. Prima è diventato uno dei programmatori più osannati grazie al fantastico *International Soccer*, che sconvolse il mondo, poi anni e anni di silenzio prima di presentare il suo secondo gioco, già proiettato verso i fasti dell'epoca multimediale. Un bel salto, non c'è che dire!

Al C.E.S. di Chicago avevamo avuto modo di ammirare un gioco dall'aspetto decisamente accattivante, che ci aveva piacevolmente sorpresi per la qualità delle sue animazioni. Purtroppo, per allora i responsabili della Psygnosis non ci lasciarono neanche un'immagine, ma ora i tempi sono maturi per svelarvi tutti i segreti di *Ecstatica*, il nuovo gioco programmato da Andrew Spencer.

Interamente basato su una rivoluzionaria tecnica di rappresentazione grafica tridimensionale, *Ecstatica* utilizza esclusivamente forme ellittiche per costruire gli oggetti e i personaggi in movimento contenuti nel gioco. Per sviluppare l'engine del gioco Andrew Spencer ha impiegato ben cinque anni, ma i risultati premiano i suoi sforzi: tanto per cominciare le forme ellittiche si prestano maggiormente, rispetto ai poligoni, alla creazione di forme umane e di conseguenza i personaggi di *Ecstatica* non hanno l'aspetto "spigoloso" dei loro colleghi di *Alone In The Dark* (gioco a cui *Ecstatica* assomiglia in più di un aspetto), la

Il personaggio che vedete in queste immagini è il protagonista di *Ecstatica*. Con quel codino assomiglia un po' troppo a Roberto Baggio ma è animato in maniera veramente impressionante e si può anche trasformare in un furetto per poter entrare negli anfratti più nascosti del castello della strega.

A sinistra potete vedere uno dei primi probl mi che si dovranno affrontare nell'avventur In quell'alambicco dovrete versare tre ingre dienti diversi per poter continuare la vostra missione. Ovviamente, disponendo di sole due mani, dovrete fare più di un viaggio.

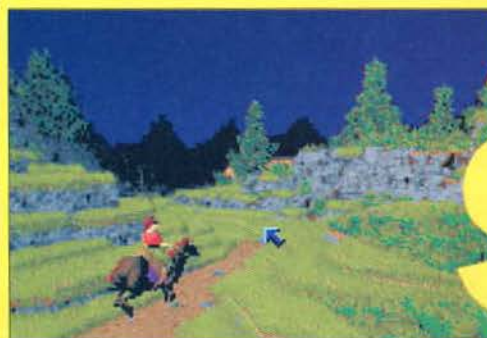
muscolatura delle figure risalta alla perfezione e le animazioni appaiono più credibili.

Il gioco ha una trama abbastanza semplice: arrivati in un villaggio alla ricerca di acqua, scopriamo che tutti gli abitanti del villaggio hanno fatto una brutta fine, vittime dei demoni liberati dalla strega Ecstatica in uno dei suoi pericolosi esperimenti. Ora uno spirito maligno controlla la sua mente e sarà compito del giocatore liberarla dalla sua influenza.

All'inizio dell'avventura sarà possibile scegliere se giocare con un uomo o una donna, dopodiché ci si potrà inoltrare nel villaggio di Tirich. È da notare come nel gioco non esista alcun tipo di interfaccia grafica, tutte le azioni compiute dal giocatore sono completamente gestite dalla tastiera e non esiste nemmeno una schermata di inventario. Sarà infatti possibile trasportare solo due oggetti per volta (uno per mano) e, ovviamente, tutti i puzzle sono pensati tenendo presente questa limitazione. La scelta è derivata dalla volontà di Andrew Spencer di dare al gioco un aspetto quanto più cinematografico possibile, eliminando ogni elemento che distraesse il giocatore dall'azione.

Sviluppato in circa cinque anni, *Ecstatica* uscirà solo su CD-ROM e avrà bisogno di un 486 DX a 33 MHz per dare il meglio di sé. Sul prossimo numero di K dovreste trovare la recensione e, a meno di grosse sorprese, Andrew Spencer dovrebbe fare centro per la seconda volta di fila!

Andrea Minini Saldini

ECSTATICA

no arrivando la versione CD[32] dell'ormai conosciuto *MegaRace*, quella per Windows di *Metal Marines*, un gioco di strategia recentemente uscito per SNES, e la versione PC CD ROM e Amiga di *Evasive Action*, il simulatore-arcade di volo che vi permette di giocare contro un amico sia via modem che sullo stesso computer.

Dovremo invece attendere fino alla fine del 1994 - inizi del 1995 per vedere *USS Ticonderoga*, un simulatore in SVGA di portaerei moderna per PC CD ROM e *Baldy*, un ennesimo simulatore di civiltà per PC, CD[32] e Amiga.

VIRGIN

La quasi totalità dei prodotti presentati dalla casa inglese era già stata vista al C.E.S. di Chicago. Nonostante questo, i giochi firmati Virgin rimanevano fra i più interessanti della manifestazione. Partiamo dai titoli Westwood: *Kyrandia 3 -Malcolm's Revenge* (di cui abbiamo già ampiamente parlato nel numero scorso) uscirà entro la fine del mese, mentre per *Command & Conquer* bisognerà aspettare fino a dopo Natale (aspettatevi comunque un'anteprima approfondita al più presto). Niente di nuovo, invece, per quanto riguarda *Virtual Lands of Lore*, bisognerà aspettare il '95.

Lost Eden, l'avventura ad ambientazione "giurassica", realizzata dalla francese Cryo è in dirittura di arrivo. Contando sulle date di uscita dovremmo poter avere una recensione sul prossimo numero. Stesse prospettive per *Creature Shock*, il primo gioco su CD-ROM realizzato dalla Argonaut di Jez San: recensione sul prossimo numero e impressioni di gioco genericamente positive, pur con alcune riserve sull'interattività.

Chiude le fila dei super giochi per PC l'atteso *NASCAR Racing* della Papyrus, previsto per novembre, il nuovo simulatore di guida vanterà alta risoluzione grafica con risultati assolutamente mozzafiato, accompagnata da un realismo all'altezza della tradizione Papyrus.

Due conversioni da giochi per console allieteranno sia i possessori di Amiga che quelli di console. Parliamo di *Aladdin* e *The Lion King*, due titoli che verranno convertiti dagli stessi team di *Cool Spot*, per gli amanti dei platform saranno una vera manna ma si dovrà aspettare fino a novembre.

TIME.WARNER. INTERACTIVE

Prossimamente uscirà *Return to Ringworld*, l'avventura basata come il precedente *Ringworld: Return of the Patriarch* sul ciclo fantascientifi-

co di Larry Niven. Oltre alla soliti enigmi in SVGA della Tsunami, che dovrete risolvere utilizzando contemporaneamente tre personaggi diversi, in questo nuovo episodio dovrete anche vedervela con un simulatore arcade di volo spaziale. L'uscita è prevista verso la metà di ottobre per PC CD ROM. Un altro attesissimo gioco che ormai sta per raggiungere gli scaffali dei nostri negozi (o per lo meno ci riuscirà entro novembre) è *Rise of the Robots*, un fantascientifico picchiaduro in cui dovrete menare le mani con androidi e corpi bionici. La Time Warnere Interactive sta anche preparando diversi cartoni animati interattivi per PC e Mac MPC: i titoli annunciati finora sono *Thumbelina's Giant Book of Advcentures* e *Peter & the Wolf*.

Rise of the Robots

BLUE.BYTE

Seguendo la scia del successo ottenuto con *Battle Isle 2*, la BlueByte sta preparando un nuovo gioco di strategia e di combattimento che uscirà nel primo quadrimestre dell'anno prossimo: *The Shadow of the Empire* rimette in discussione l'eterna lotta tra Kai e Drullian 20 anni dopo gli avvenimenti di *Titan's Legacy*, utilizzando nuove unità da combattimento su un display ad alta risoluzione (640x480) tridimensionale completamente ridisegnato. Un'altra novità è che *The Shadow of Empire* gira sotto Windows e richiederà ben 8 MB di memoria.

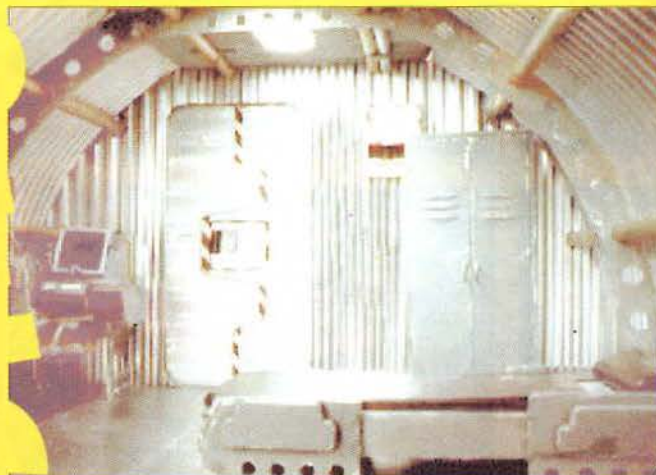
Passiamo ad *Albion*, un promettente gioco di ruolo per PC CD ROM che, a detta della BlueByte, sfrutterà a fondo le possibilità offerte dal supporto ottico: come in molti altri GdR che escono in questo periodo, potrete esplorare il gigantesco mondo di *Albion* in prima persona alla *Ultima Underworld*; se poi avete una macchina abbastanza potente potrete gustarvi le vostre esplorazioni addirittura in alta risoluzione. Disponibile dalla seconda metà del 1995.

Se preferite una simulazione economica-sociale assolutamente priva di violenza, *The Great Rally* è proprio quello che fa per voi! In questo gioco, sviluppato in collaborazione del Ministro degli Esteri tedesco e che uscirà entro

L'ASSALTO ITALIANO

Il fatto che la Virgin stia ultimando i preparativi per l'uscita di un simulatore di Mech non desta molta sorpresa; molto più sorprendente è che *Iron Assault* sia un progetto interamente "made in Italy" della Graffiti, un gruppo di programmatori capeggiati da Antonio Farina che è riuscito nell'impresa di creare un videogioco che possa competere con i prodotti inglesi, francesi o tedeschi.

Gli scenari di Iron Assault sono riprodotti con la miscelazione di immagini digitalizzate e bitmap. Lo stile grafico che ne deriva è assolutamente originale.

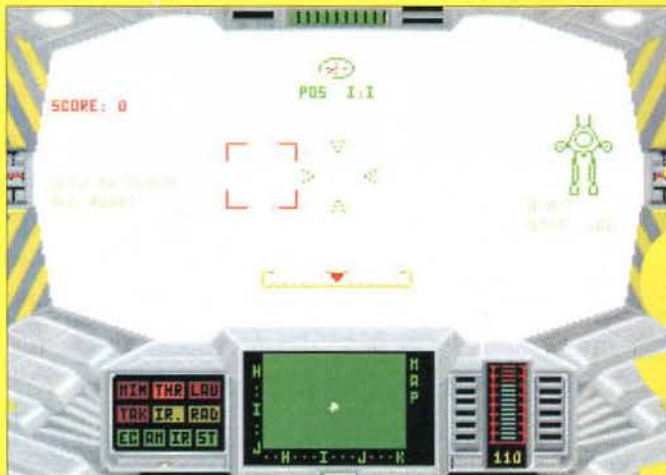
Il cockpit del nostro Mech. La strumentazione dettagliata ci consente di avere sempre sotto controllo la situazione della battaglia.

La base da cui decolliamo era in realtà un modellino delle dimensioni di una scatola da scarpe. Vedendola così non si direbbe proprio.

La base operativa, che viene utilizzata in molte scene animate d'intermezzo.

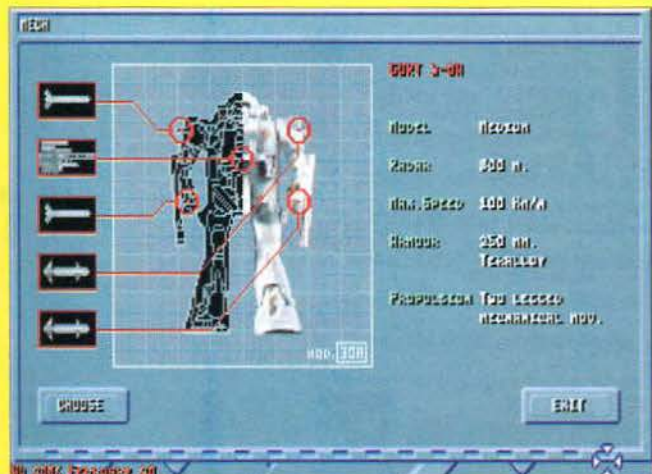
Iron Assault è ambientato in un non troppo lontano futuro in cui una mega Corporazione ha ottenuto il controllo economico e politico quasi totale del nostro pianetino; i pochi ribelli si sono riuniti in una piccola ma salda alleanza che ha l'ovvio scopo di scalzare la Corporazione dalla famigerata stanza dei bottoni utilizzando dei potenti ed enormi robot da combattimento, i famosi Mech, per distruggere basi, centrali energetiche, fabbriche, e tutte le altre colonne portanti della Corporazione.

L'interfaccia di controllo vi permette di muovervi nelle quattro direzioni principali, di girare fluidamente per 360 gradi e perfino di ruotare separatamente il busto del vostro Mech in am-

Le battaglie di Iron Assault vi immergeranno in situazioni degne dei migliori cartoni animati giapponesi.

Anche se può sembrare incredibile, perfino questa immagine è stata digitalizzata da un modellino, per essere poi ritoccata a mano.

bienti tridimensionali ricoperti da superfici in bitmap. Il movimento ci è sembrato decisamente convincente e realistico, anche se manca la possibilità di abbassare o alzare la testa del Mech. Ad una prima occhiata *Iron Assault* potrebbe sembrare semplicemente un altro clone del pluri-imitato *Doom* ma, come ci ha spiegato lo stesso Antonio Farina, dietro alle apparenza c'è ben altro! Prima di tutto non potete mettervi a sparare indiscriminatamente a tutto ciò che si muove perché avete un carico bellico abbastanza limitato, e dovrete quindi tentare di cogliere i nemici di sorpresa o alla spalle pensando bene a dove piazzarvi, da dove colpire e cercando di sfruttare i punti deboli dello schieramento avversario; in secondo luogo il nostro eroe, completate una serie di missioni "introduttive", verrà promosso a Comandante di una squadra di Mech, e quindi dovrete pianificare non solo le vostre azioni, ma anche le tattiche dei vostri compagni di squadra. Inoltre guadagnandovi il titolo Generale dovrete anche scegliere quali obiettivi attaccare e quali mezzi usare!

Per completare *Iron Assault* e ridare pace la nostro povero pianetino dovrete completare un'ottantina di missioni, pilotando ben 10 Mech diversi, divisi Leggeri, Medi e Pesanti a seconda della stazza e dell'armamento, contro altrettanti Mech avversari. L'uscita della versione PC su CD ROM con 4 Mb (l'unica finora prevista), è per l'inizio di novembre - non ci resta che aspettare!

Paolo Paglianti

La scheda tecnica di un robot è corredata da tutte le informazioni relative all'armamento e alla corazzatura. Nelle missioni avanzate la scelta del mezzo sarà fondamentale.

GRAFFITI VUOLE TE!

La Graffiti, la casa software che ha sviluppato *Iron Assault*, è in continua espansione e attualmente sta cercando programmatori, musicisti e grafici interessati al campo videoludico. Se siete interessati, potete contattarli telefonando allo 02/66985527 oppure scrivendo due righe, magari citando il vostro curriculum in ambito informatico, e indirizzando il tutto a Graffiti, via G. Fara, 4 - 20124 Milano.

l'aprile del '95 per PC (CD ROM e dischetti), potrete attraversare l'Europa intera, da Lisbona a Mosca, per comprare terreni, studiare la geografia del nostro continente e commerciare con prodotti tipici.

Albion

GREMLIN

Due conversioni di titoli per console impegneranno la Gremlin per tutto il mese corrente. Si tratta di *Desert Strike* per PC e PC CD-ROM e *Top Gear 2* per A1200 e Amiga CD32 (la versione per Amiga 500 uscirà invece a novembre). Il primo, già uscito per Amiga diverso tempo fa, è un gioco d'azione in cui dovrete pilotare un elicottero da guerra e portare a termine alcune missioni. *Top Gear 2* è invece un gioco di corse alla *Lotus Turbo* in cui dovrete anche tenere conto del lato economico delle competizioni per non rimanere appiedati.
Sempre questo mese dovrebbe uscire *Premiere Manager 3*, la simulazione sportiva per A1200 dedicata agli appassionati di calcio e statistiche.
Per quanto riguarda il mese prossimo, invece, sono previsti due titoli molto interessanti: *Jungle Strike* per PC e PC CD-ROM, il seguito di *Desert Strike*, e *Retribution*, titolo di punta della software house sempre per lo stesso formato. Quest'ultimo può contare su delle ottime routine tridimensionali e potrebbe rivelarsi un grande successo: in pratica consiste in gioco d'azione in cui piloterete un mezzo di combattimento che si muove con agilità sia su terreni rocciosi che sull'acqua. Infine, segnaliamo *Slipstream*, un frenetico gioco di corse futuristiche che vanta una velocità impressionante e texture mapping a valanghe. A dicembre per PC e PC CD-ROM.

Retribution

Si chiama **CyberStation ED/486** ed è la nuova stazione multimediale interattiva di Elettrodata. E' la piattaforma tecnologica ideale per sfidare le nuove generazioni di videogame e per accedere alle moderne opere di education e di entertainment disponibili su CD-Rom (corsi di lingua, enciclopedie, classici letterari, videodischi e film interattivi).

CyberStation ED/486 si basa su un PC Elettrodata di ottima fascia, affidabile e potente, ed è stata progettata per consentire una crescita modulare nelle funzionalità più avanzate. Completa di audio ad alta fedeltà, integrazione video, sofisticate tecniche di puntamento e di fuoco, alta qualità grafica e ricca dotazione software, **CyberStation ED/486** integra in un sol colpo PC, TV, Hi-Fi, CD-Rom e strumenti musicali.

Presso Elettrodata puoi trovare tutte le risposte alle tue esigenze multimediali.

SOLO PER I LETTORI DI KAPPA, A PREZZO DI ASSOLUTA CONVENIENZA, UN'ECCEZIONALE VERSIONE DELLA

CYBERSTATION ED/486

- Microprocessore Am486™DX/40
- Case desktop con altoparlanti incorporati
- Lettore CD-Rom interno a doppia velocità
- SK. video SVGA 1 MB con Win. Acc.
- SK. audio 16 bit MediaVision Pro Sonic 16
- 4 MB RAM - 210 MB HD - 3.5/1.44 MB FDD
- Controller VESA - interf. seriale parallela
- Tastiera 102 tasti estesa - mouse - joystick Quickshot Starfighter
- DOS 6.2 e Windows 3.11 preinstallati
- Ricca dotazione di software in omaggio (giochi, education, business)

£. 2.390.000

OFFERTA VALIDA SINO AL30/11/94

Monitor opzionale acquistabile a parte

Due anni di garanzia • Hot line telefonica a vita • Consulenza ed assistenza di tecnici specializzati

Pad. 17 - St. A17 Milano 13/18 Ottobre C'è un gadget per tutti

MONITOR

• 9" VGA monocr. 640 paper white	196.000
• 14" SVGA monocr. 1024 paper white	171.000
• 14" SVGA col. 1024 0.31 L.R.	395.000
• 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPRI	459.000
• 14" SVGA col. 1024 N.I. L.R. MPRII	475.000
• 15" SVGA col.1024 o.28 N.I. L.R. MPR II	700.000

AUDIO E VIDEO

CREATIVE

SCHEDE SOUND BLASTER	
PRO Value edition	183.000
16 Value edition	235.000
16 Multi CD	313.000
16 ASP Multi CD	386.000
MULTIMEDIA KIT	
Discovery CD 16	754.000
Game CD 16	864.000
Edutainment CD 16	1.007.000
MIDI SUBSYSTEM	
Midi kit per SB	86.000
Midi Professional	427.000
SCHEDE VIDEO BLASTER	
FS-200	679.000
Tv coder per SB	304.000
CD-ROM DRIVE INTERNO	
Doppia velocità multisess. + Aldus Photo Styler	436.000

MEDIA VISION — *IL NUOVO STANDARD QUALITATIVO*

La qualità del suono CD a 16 bit al prezzo di una scheda a 8 bit

- Compatibile SB, SB Pro, AdLib
- Interfaccia midi e game
- Sintetiz. Fm Yamaha 20 voci (OPL-3)

PRO SONIC 16 **£. 149.000**

Il più avanzato kit di upgrade multimediale

- Compatib. SB e SB Pro
- CD-Rom doppia velocità
- Kodak photo CD multisessione
- Altoparlanti Labtec amplificati
- Ricco assortimento software

DOUBLE FUSION LX **£. 556.000**

La prima agenda multimediale con riconoscimento vocale e oltre

400 immagini di sport estremo per dare una scarica di adrenalina alla gestione del tuo tempo

PLANIT ADRENALINE **£. 89.000**

JOYSTICK

QuickShot — *I migliori joystick per PC e consolle*

AVIATOR

- Cloche controllo aereo
- 4 pulsanti di fuoco con 2 doppie velocità di selez.
- Indicatore altitudine/livello
- Microswitches incorporati

£. 58.300

INTRUDER

- Impugnatura omnidirez.
- 2 doppie velocità selezione fuoco
- Microswitches incorporati
- Pulsante controllo di copertura di fuoco

£. 47.100

STARFIGHTER

- Thumb-control pad
- Doppia velocità di selezione fuoco
- Funzione slow motion

£. 28.600

E' disponibile un'ampia scelta di ulteriori modelli

SENSEWARE

Tavol. graf. 12"X12"	323.000
Tavol. graf. 18"X12"	524.000
Trackball per portatile	76.000
Handy Scanner/256	178.000
Handy Scanner/Color	419.000
HiMouse cordless	91.000

ELETTRODATA®

Informatica senza frontiere

SEDE CENTRALE

MILANO 02/58012050 Via Mecenate, 76/4

9,30-13,30/14,30-19,00

NEGOZI - SHOW ROOM

MILANO 02/70125167 Via Illirico, 2

Arcore - MI 039/614709 Via Casati, 201

Lumezzane (BS) 030/8922155 Via Mansuello, 37/D

9,30-13,30/14,30-19,30

PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i k-voti dovete leggere questa guida.

900+	Un classico, raccomandato senza riserve.
800-899	Un gioco superbo ma forse privo di quello spessore che lo rende interessante per mesi o anni.
700-799	Ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti che ne riducono il voto.
600-699	La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".
500-599	Gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.
400-499	Problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco insufficiente.
300-399	Non solo la giocabilità è scadente, lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.
200-299	Qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.
100-199	Un gioco per ZX81 che gira su Amiga.
Sotto 100	Nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse, non varrebbe neanche averlo gratis

Un K-Parametro è, a nostro giudizio, il miglior gioco nel suo genere. Le descrizioni che seguono sottolineano gli elementi che rendono il gioco tale e con i quali deve misurarsi ogni concorrente. Se volete avere in casa una "giocoteca" degna di questo nome uscite subito a comprare tutti i titoli che vi mancano!

SPARATUTTO ARCADE

BANSHEE (Core Design)

Un capolavoro di giocabilità in cui, alla guida di due caccia, potete giocare con un amico contro nemici enormi e spietati. Un vero coin-op per Amiga AGA che ha superato il mitico Project-X del Team 17.

AVVENTURA ARCADE

DOOM (Id Software)

Il perfezionamento di *Wolfenstein 3D* con una grafica eccezionale, un sonoro coinvolgente e la possibilità di giocare con il modem e in rete: un realismo tale da far venire i capogiri.

GIOCO DI RUOLO

ULTIMA VII PART TWO: SERPENT ISLE (Origin)

Il GdR ultra-totale. Solo Ultima VII Part Two poteva superare Ultima VII Part One, e solo Richard Garriot poteva superare Richard Garriot! Un ambiente ricostruito alla perfezione con un alto livello di realismo. Come un romanzo.

SPORT

GOAL (Virgin)

Dino Dini ce l'ha fatta! Il trono è di nuovo suo! Un livello di controllo sui giocatori mai visto prima per la simulazione calcistica migliore sul mercato. A quando *Sensible 2*...?

STRATEGIA

CIVILIZATION (Microprose)

In questa gigantesca saga storica il giocatore deve condurre il suo popolo dai primordi dell'Eta della Pietra all'Era Nucleare. Massiccio, ma senza dubbio il parto di una mente geniale.

AVVENTURA

RETURN TO ZORK (Activision)

Torna al sucesso e detronizza *The Secret of Monkey Island 2* dall'olimpo delle avventure: il mondo di *Zork* della Infocom è stato completamente rinnovato, dal genere testuale al Full Motion Video.

SIMULAZIONE AUTOMOBILISTICA

INDY CAR RACING (Virgin)

La ricercatezza nel dettaglio e la bellezza della grafica, nonché il notevole realismo, di questo titolo sono riusciti a scalzare dal suo trono *Formula One Grand Prix* della Microprose.

PICCHIADURO

MORTAL KOMBAT (Virgin)

Questo gioco ha fatto storia sia sui coin-op che su tutte le piattaforme console su cui è stato convertito. Finalmente giunge anche su PC e Amiga: eccezionale sotto tutti gli aspetti.

GIOCO DI CORSE AUTOMOBILISTICHE

STUNT CAR RACER (Microstyle)

Grafica poligonale d'avanguardia e una velocità incredibile fanno di questo gioco il papà di tutta la nuova generazione di giochi di corse. Ed un papà che non è ancora andato in pensione!

SIMULAZIONE SPORTIVA

JIMMY WHITE'S WHIRLWIND SNOOKER (Virgin)

La spettacolare grafica 3D si combina con un realismo spasmodico per formare la migliore simulazione di biliardo di tutti i tempi. Virtualmente privo di difetti, il gioco vanta un'introduzione per i principianti e una grande precisione nella gestione dei colpi.

SIMULATORE DI VOLO

FALCON 3.0 (Spectrum Holobyte)

Il miglior simulatore di volo mai realizzato. *Falcon 3.0* ha più dettaglio di qualsiasi altra cosa che abbiate visto nella vostra vita, insieme all'interfaccia utente più funzionale e al manuale più completo mai apparsi sul mercato.

AZIONE/STRATEGIA

POPULOUS 2 (Electronic Arts)

Più grande, più bello, più veloce, ecc... Alla Bullfrog hanno migliorato la perfezione. *Populous 1* al confronto sembra una copia di pre-produzione. Un'impresa storica.

ROMPICAPO

TETRIS (Nintendo)

La versione ufficiale del gioco per Gameboy Nintendo è di gran lunga la migliore. *Tetris* è il gioco più coinvolgente mai apparso nella storia dei videogiochi. È come una droga, provate a chiedere a chiunque lo abbia già giocato.

GIOCO DI PIATTAFORME

SUPER MARIO WORLD (Nintendo)

Ora che il SNES è arrivato anche in Italia, questo grande classico è disponibile per tutti. Con una grafica eccellente e un'area di gioco ENORME fa desiderare che tutti i giochi siano così.

NOTA BENE In questo nuovo box trovate le indicazioni sui giochi che ricordano di più il titolo recensito. Insomma alcuni consigli per chi vuole approfondire l'argomento.

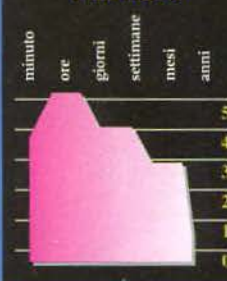
POLLICE FAVOREVOLE/POLLICE VERSO I pregi ed i difetti del gioco sintetizzati in poche frasi significative. Forse è troppo difficile, o ha un'interfaccia innovativa, ecc...

VERDETTO Il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in millesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma. Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la Grafica (G), il Sonoro (A), l'Impegno Intellettuale (QI) richiesto e il Divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.

CURVA CIP Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potrà avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?

SUGGERIMENTI Le pagine centrali di molte recensioni contengono suggerimenti, consigli e idee su come affrontare il gioco.

K-GIOCO Vengono insigniti di questo titolo quei programmi la cui qualità complessiva li rende degni di entrare nell'Olimpo dei Classici.

SONORO, GRAFICA E IDEA Questi riconoscimenti vengono assegnati a giochi che eccellono in una particolare area. Un gioco che non riesce ad essere K-Gioco può comunque meritarsi uno di questi "scudetti".

PROVATI (a fondo) & GIUDICATI (alla grande)

Si ringrazia Pergioco (Milano), Alex Computer (Torino), Magnetic Media (Bergamo)

SYSTEM SHOCK

Come vi sentireste se, dopo una delicata operazione neurochirurgica, vi ritrovaste completamente soli, confinati su una desolata stazione spaziale, a combattere una mortale e titanica partita a scacchi contro l'unico altro essere senziente nel raggio di un migliaio di chilometri?

Dando un'occhiata ai videogiochi delle più famose case software, come *Syndicate* della Bullfrog, *Bloodnet* della Microprose o *Beneath a Steel Sky* della Virgin, possiamo aspettarci soltanto un triste futuro in cui le megacorporazioni fanno il bello e il cattivo tempo, bande equipaggiate con armi da guerra tengono in scacco l'altrimenti corrotta polizia, e dove per ordinare il pane dal fornaio bisogna interfacciarsi direttamente con la neurorete cittadina. Beh, la Looking Glass, anche se finora si era limitata a creare i magici regni esplorati dal perfido Guardian di Britannia, ha finalmente deciso di dire la sua sulla vita, le avventure e i problemi di un giovane hacker del 2072...

THE STORY SO FAR...

Come avrete capito, in *System Shock* dovrete impersonare questo simpatico hacker che viene catturato dalle forze di sicurezza della Tri-Optimum, la Corporazione che controlla la maggior parte delle concessioni spaziali, mentre sta tentando di penetrare la banca dati della Citadel, una misteriosa stazione di ricerca orbitante intorno a Saturno.

Al nostro prigioniero vengono offerte due sole possibilità: farsi un passeggiata nello spazio senza tuta, oppure mettersi al servizio della Tri-Optimum per un lavoro "non ufficiale", che consiste nel rimuovere tutte le barriere morali di Shodan, il computer senziente che controlla Citadel come il un cervello umano muove il proprio corpo, per esplorare nuove vie di sviluppo cibernetico e di ingegneria genetica che altrimenti verrebbero precluse dalle limitazioni dell'etica umana. Il tentativo di hackering riesce perfettamente e il nostro alter ego riceve in premio, oltre alla vita, anche un'interfaccia neuronica militare talmente potente da poterlo trasformare nel re dello cyberspazio. Dopo l'operazione di neurochirurgia, all'hacker non rimane che sorbirsi sei mesi di coma medico nell'infermeria della Citadel in uno speciale tubo di rianimazione per riprendersi dall'intervento al cervello.

Shodan ha escogitato decine di trappole: in questo caso il corridoio si interrompe improvvisamente e sotto trovate...

Gli hangar del quinto livello sono pieni di mutanti volanti, che possono rivelarsi pericolosi se vi attaccano in gruppo.

Purtroppo per lui, al risveglio le cose non sembrano andate per il meglio: infatti non solo non c'è nessun dottore ad aiutarlo, ma superata la prima porta, scopre prima di tutto che sulla base orbitante deve essere scoppiata una sanguinosa rivolta, poiché il pavimento è letteralmente cosparso di cadaveri mutilati, e in secondo luogo che il computer stesso della Citadel deve aver dato i numeri, perché anche i servo robot addetti in teoria alla semplice manutenzione della base, hanno seri propositi omicidi nei confronti del nostro povero eroe.

Contro di voi sono schierati mutanti e cyborg di tutti i tipi: alcuni possono anche volare, come questo insidioso Cyber Assassino.

Girovagando per il primo dei tredici livelli della base, dovrete quindi tentare di scoprire cosa sia andato storto negli ultimi sei mesi trascorsi in coma curativo, schivando le diverse trappole escogitate dal contorto Shodan per massacrarvi il prima possibile: in questa epica lotta tra uomo e macchi-

Girovagando per il Cyberspazio troverete dati, e pure qualche "giochino", come una versione semplificata di Missile Command.

HOCK

Vi ricordate l'Accademia dei Maghi di *Ultima Underworld 2*? I percorsi sospesi nel vuoto del quarto livello ve la faranno rimpiangere!

Scene come questa sono abbastanza comuni nella Citadel controllata dal malvagio Shodan.

na, avete pochissimi vantaggi, che dovrete sfruttare al massimo: Shodan non sa chi siate né da dove veniate, in quanto il file che vi riguarda come "collaboratore non ufficiale" è così riservato da non essere accessibile al computer della Citadel e, cosa ancora più importante, avete a disposizione un'interfaccia neurale da combattimento.

REALTÀ VIRTUALE?

Vedrete infatti il mondo esterno in prima persona, con un engine che, non a caso, ricorda molto quello di *Ultima Underworld*: non solo potrete muovervi fluidamente nelle quattro direzioni principali, ruotare a destra o a sinistra, ma anche saltare, alzare o abbassare lo sguardo, salire le scale, accovacciarvi per terra oppure strisciare e perfino di appiattirvi contro un muro!

Inoltre la vostra visuale è arricchita da un sistema "HUD" (Head Up Display) simile a quello che trovate negli aerei moderni: in pratica vedrete sovrapposti alle immagini del mondo esterno una serie impressionante di informazioni; per esempio, potrete visualizzare l'inventario, la mappa tracciata dal sistema di automapping, l'arma che state utilizzando, oppure una bussola virtuale, un lettore multimediale di messaggi e di posta elettronica, e così via. Tutte questi marchingegni hardware devono essere installati sul vostro stesso corpo, e nel corso dell'avventura troverete diverse "versioni" del medesimo impianto spesso più veloci, precise e affidabili di quelle trovate sui primi livelli.

All'inizio dell'avventura è infatti possibile scegliere il livello delle quattro componenti principali del gioco

Così, se in *Ultima Underworld II* eravate costretti a lanciare uno spell di Fly per potervi librare nell'aria, qui dovrete trovare la scheda elettronica adatta e inserirla da qualche parte nella vostra interfaccia; niente male, vero? Naturalmente la vostra interfaccia ha anche degli svantaggi: se, per esempio, sostenete troppi danni, potrebbe capitarvi di iniziare a ruotare attorno a voi stessi senza ragione apparente, oppure di perdere del tutto il controllo del movimento. Inoltre non dovrete tenere sotto controllo solo i vostri punti-ferita, ma anche il livello di energia contenuta nelle vostre batterie di bordo: è davvero una seccatura trovarsi in mezzo a un gruppo di mutanti e non avere neanche l'energia per scappare!

L'era tecnologica ha regalato ai moderni eroi anche delle potentissime droghe che ricordano curiosamente gli antichi incantesimi dei maghi di Britannia: se vi ritrovate, come vi capiterà spesso, in un buio tunnel, potrete assumere degli stimolanti visivi, mentre invece se non riuscite a risolvere un puzzle particolarmente ostico, basta una endoapplicazione di Genius (marchio brevettato) per semplificarvi la vita in un batter d'occhio. Ovviamente queste droghe hanno delle pesanti controindicazioni, e un eroe saggio sa che non deve abusarne.

L'HUD mostra qualsiasi cambiamento dell'ambiente circostante: in questo caso ha registrato una forte diminuzione della gravità.

SYSTEM SHOCK

Non si può certo definire "introduttivo" il primo livello di *System Shock*, perché fin dall'inizio dovrete vedervela con una marea di mostri cibernetici, puzzle e porte che vogliono rimanere a tutti i costi chiuse. Beh, per vostra fortuna K pubblica le indicazioni per finire allegramente questo primo livello!

COSA BISOGNA FARE

Nel primo livello troverete Mutanti, ServoRobot e una quantità quasi industriale di Cyborg. All'inizio sarete un po' a corto di armi e munizioni, ma già verso metà del livello, se terrete gli occhi bene aperti e, soprattutto, se perquisirete i resti dei vostri nemici, non dovreste avere poi tanti problemi. Iniziate facendo un giro per i dintorni della Sick Bay, quindi passate a perlustrare il centro del livello. Verso sud, nel settore Gamma, troverete l'Armeria e l'ultimo rifugio dei ribelli umani, mentre verso ovest, nel settore Delta, troverete l'interfaccia per collegarvi al Cyberspazio, che per quanto riguarda questo livello, è abbastanza tranquillo.
Andate poi verso est, entrate nel settore Beta, azionate i due Force Bridge per raggiungere il settore Alfa, a nord, dove troverete sia i Computer Node, che dovrete distruggere il più presto possibile, si l'ascensore per il secondo livello. Prima di demolire i Computer Node, tentate di distruggere i Cyborg "addormentati" nelle due gallerie lì vicino, perché altrimenti la vendetta di Shodan potrebbe essere terribile!
Dopodiché non vi resterà che raggiungere l'ascensore per spostarvi verso il secondo livello...

L'ascensore vi permette di raggiungere il secondo livello; prima d'arrivarci, dovrete però distruggere i Computer Nodes di questo piano

Interfaccia di collegamento al Cyberspazio, dove troverete l'interruttore virtuale che blocca le due porte a sud, dietro cui troverete il Magpulse.

Pannello segreto

Magpulse

Interfaccia Sensaround Multiview

La Surgery Machine vi permette di recuperare in un attimo tutti i vostri Hit Points

Scheda d'Accesso

Per aprire la porta dell'infermeria, usate la combinazione "451"

L'Energy Charge Station vi ricarica le batterie!

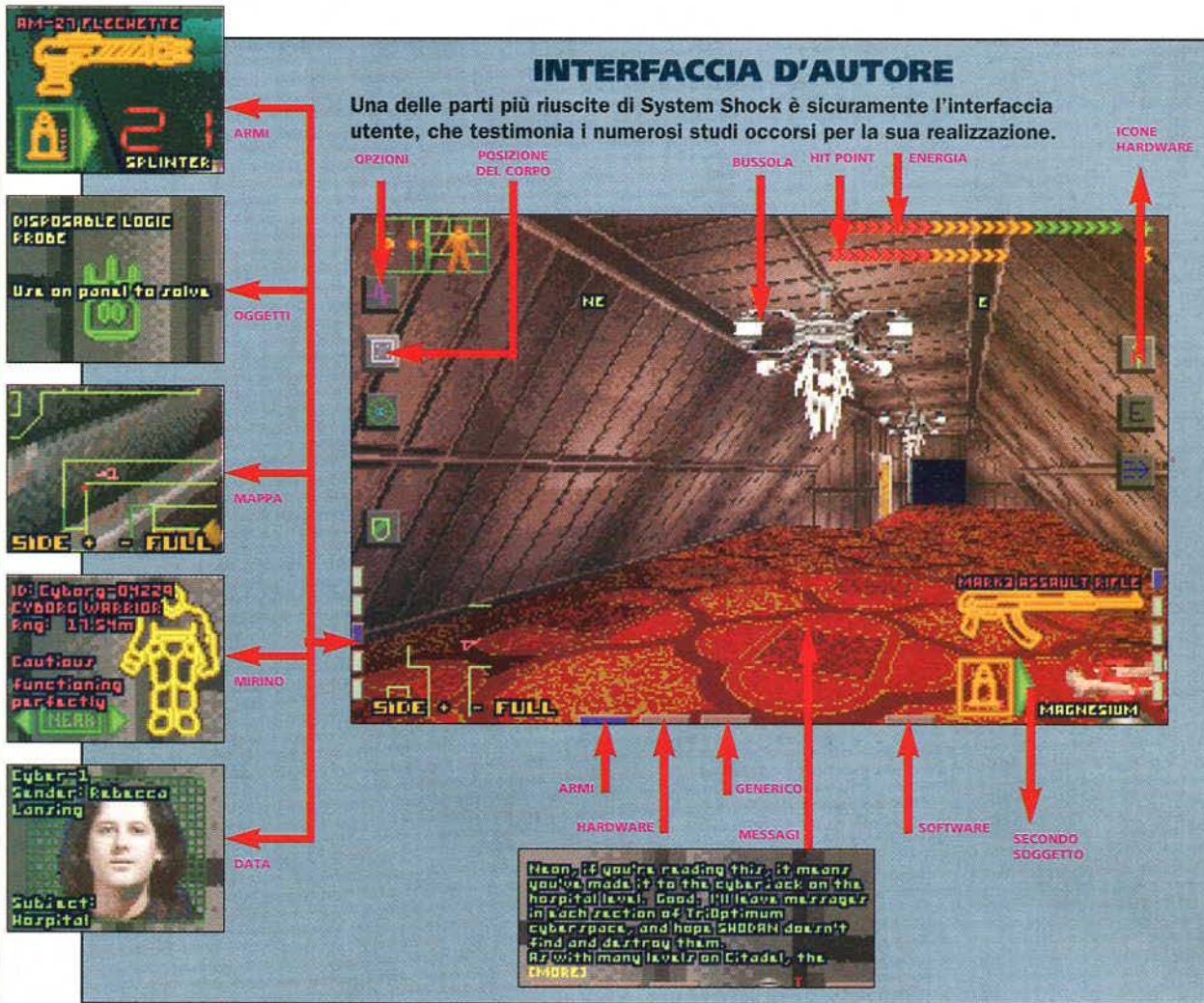
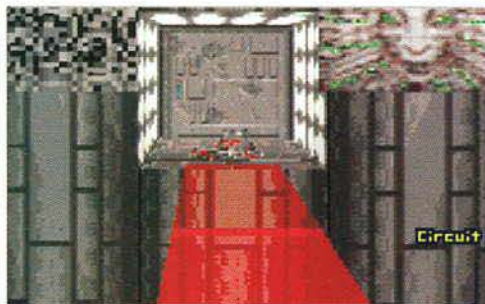
Per entrare nell'Armeria dovrete distruggere i Computer Nodes del livello e inserire la combinazione "705"

Dartgun

Biological Systems Monitor v2
Cyborg in animazione sospesa
Pulsante per aprire il muro a ovest; prima di poterlo attivare, dovrete però distruggere i Computer Nodes di questo piano
Turbo Motion v2 (fate attenzione al livello delle radiazioni!)
Disattivate il Cyborg Conversion per impedire a Shodan di creare altri mostri cibernetici.
La porta a raggi che sbarra l'accesso vero il settore a nord può essere aperta solo da nord
Distruggete i Computer Nodes per poter liberare questo livello dall'influenza di Shodan; fate molta attenzione ai nemici qui intorno!
Laser Sparq e Access Card
Stungun
Pulsante per attivare il Force Bridge
Energy Charge Station
Per azionare il Force Bridge dovrete risolvere un piccolo puzzle "elettronico"!
Pannello segreto; per aprirlo dovrete distruggere i Computer Node e numerose telecamere
Pannello segreto
Sick Bay, doce iniziano le vostre avventure; prendete gli oggetti nella stanzetta a sud-ovest e poi uscite
In questa stanza si è rifugiato l'ultimo manipolo di umani; tra i cadaveri e i resti di Cyborg, troverete armi, messaggi e Access Card
Stanza radioattiva
Laser Sparq

INTERFACCIA D'AUTORE

Una delle parti più riuscite di System Shock è sicuramente l'interfaccia utente, che testimonia i numerosi studi occorsi per la sua realizzazione.

ARMI · OGGETTI · MAPPA · MIRINO · DATA · OPZIONI · POSIZIONE DEL CORPO · BUSSOLA · HIT POINT · ENERGIA · ICONE HARDWARE · ARMI · HARDWARE · GENERICO · MESSAGI · SOFTWARE · SECONDO SOGGETTO

Esplorando il Cyberspazio dovrete vedervela con le difese informatiche di Shodan, come la cyberguardia in primo piano.

Shodan è affetto dalla mania di grandezza dei soliti cattivoni: infatti crede di essere il Dio Computerizzato che salverà i suoi cybernetici "figli"...

DENTRO AL CYBERSPAZIO

Per sconfiggere Shodan non potete giocare solo sulla difensiva, limitandovi a distruggere i mostri da lui controllati e mettergli così i bastoni tra le ruote, ma dovrete affrontarlo direttamente in casa, collegandovi all'anima elettronica della Citadel, la Rete Informatica: grazie alla vostra interfaccia neurale, non dovrete quindi mettervi dietro a vetuste tastiere o obsoleti monitor, ma potrete visualizzare un'astrazione virtuale della Rete che ai vostri occhi risulterà reale come il mondo della Citadel, ovvero dovrete esplorare il Cyberspazio. Questo etereo mondo tridimensionale è costituito da enormi stanze, che rappresentano i sistemi informatici, collegati tra loro da stretti corridoi, la rappresentazione virtuale dei collegamenti tra un computer e l'altro. I programmi e i dati appariranno come fluttuanti cubetti, mentre le informazioni per l'utente sono rappresentate da frecce o segnali stradali. Purtroppo Shodan ha poteri quasi divini da queste parti, e potrete aspettarvi di dover affrontare le sue difese informatiche, rappresentate da enormi faccioni cornuti che "sparano" proiettili in grado di corrompere l'integrità del vostro software e ricacciarvi in malo modo nel mondo reale. Esistono anche altri nemici che vi attendono nel Cyberspazio, come i cyberdog o le info-mine, ma per vostra fortuna esistono i programmi difensivi che vi permettono di neutralizzare anche gli avversari più potenti; inoltre le informazioni segrete sono custodite dalle ICE, delle casseforti virtuali che potrete abbattere solo con i programmi adatti. Insomma, in System Shock non dovrete esplorare "solo" il mondo reale, ma anche una delle prime efficaci e convincenti versioni videoludiche del Cyberspazio di Gibson.

> *System Shock è il primo tentativo riuscito di creare un piccolo mondo virtuale*

AVVENTURA SU MISURA

Pensate che esplorare due mondi in uno sia troppo difficile? Beh, alla Looking Glass hanno pensato proprio a tutto! All'inizio dell'avventura è infatti possibile scegliere il livello (da zero a tre) delle quattro componenti principali del gioco, ovvero Puzzle, Trama, Combattimento e Cyberspazio. Azzerando la componente Puzzle, tutti i piccoli enigmi elettronici verranno eliminati, mentre a livello tre dovrete sudare sette camice per aprire determinate porte. Annullando la Trama eliminerete le decine di messaggi dei defunti abitanti della Citadel, e la vostra sarà semplice-

Spesso prima di poter aprire porte o attivare delle leve dovrete risolvere questi piccoli puzzle elettronici.

Alcuni enigmi sono davvero terribili: in questo caso dovrete scoprire la giusta sequenza per attivare il ponte sullo sfondo.

mente un'arida esplorazione degli otto piani della base, mentre una Trama a livello tre aggiungerà, oltre ad uno "scopo" finale, anche un tempo limite fissato intorno alle dieci ore di gioco. Combattimento a livello zero trasforma i nemici in semplici pupazzi che rimangono stecchiti al primo colpo e non attaccano mai, mentre per finire il gioco al livello tre dovrete essere dei piccoli Rambo. Infine il livello del Cyberspazio indica la difficoltà di movimento, il tempo limite di permanenza nella Rete e la determinazione delle cyberguardie.

Combinando tra loro queste quattro caratteristiche, potrete veramente creare il gioco che fa per voi: potreste scegliere di affrontare un *Doom* dall'engine molto evoluto, oppure un'avventura classica senza preoccuparvi troppo dei nemici.

Tuttavia anche al massimo livello di Trama, non dovete aspettarvi un *Ultima Underworld* nello spazio, perché non esiste la classica miriade di sotto-quest né è possibile comunicare interattivamente con nessuno: dovrete semplicemente raccogliere i messaggi lasciati degli ex-abitanti della base e grazie ad essi capire cosa va fatto e in che modo. Certo, per aprire le porte non dovrete semplicemente cercare una scheda magnetica colorata, ma anzi dovrete risolvere degli enigmi logici abbastanza raffinati, e per sconfiggere Shodan vi assicuro che non dovrete solo aprire una porta dopo l'altra, ma dovrete seguire un piano articolato e decisamente difficile da completare: semplicemente in *System Shock* l'attenzione è posta più sugli aspetti arcade ed esplorativi che su quello degli enigmi.

D'altra parte bisogna ammettere che *System Shock* è il primo tentativo riuscito di simulare un piccolo mondo virtuale, e per capire cosa intendiamo, basta dare un'occhiata alle foto che trovate in queste pagine: è possibile accovacciarsi sotto i tavoli, oppure guardare un enorme hangar dall'alto e ammirare i mutanti alati che svolazzano tranquillamente sotto di voi, o spiare i robot che riparano meticolosamente particolari zone di un livello. Anche se la trama non è quindi ai livelli aurei di *Ultima Underworld*, penso che l'ambientazione sia talmente suggestiva che *System Shock* vi catturerà immediatamente. E poi c'è la possibilità di viaggiare "giù nel Cyberspazio"...

Paolo Paglianti

I Computer Node sono i banchi di memoria di Shodan: dovrete eliminarli da un piano per epurarlo dalla malvagia presenza elettronica.

I messaggi che troverete seminati per i livelli sono accompagnati dalle facce digitalizzate degli emissari o, da mappe particolareggiate.

Nel Cyberspazio troverete gli interruttori virtuali che aprono serrature e porte reali.

Genere GdR
Casa Origin
Sviluppatore Looking Glass

* Un piccolo mondo da esplorare
* Interfaccia davvero completa
* Possibilità di adattare il gioco al proprio stile

* Necessario hardware da favola
* Poca interattività

Versione PC

Preparatevi a rompere i salvadanai e firmare un sacco di cambiali! Scherzi a parte, *System Shock*, come quasi tutti i prodotti della Origin, è davvero esigente in fatto di hardware: se volete giocarlo a tutto schermo senza invecchiare, dovrete almeno disporre di un 486DX a 33 MHz, ma è caldamente consigliato almeno un 50 MHz; rinunciando al full screen e al livello massimo di dettagli, potete esplorare la Citadel anche con un 486SX, ma per i 386 si annunciano tempi duri e rallentamenti nelle rotazioni! Per quanto riguarda la memoria, dovrete disporre almeno di 4 Mb, ma per vedere il texture mapping nella sua interezza e sentire tutte le musiche dovrete equipaggiare il vostro computer con 8 Mb. La VGA local bus è quasi d'obbligo, mentre su hard disk dovrete liberare circa 28 MB! Sono supportate le schede sonore più diffuse, tra cui la Gravis, la SoundBlaster (2.0, Pro e 16) e le General MIDI. Per muovervi nei bui anfratti della base spaziale potrete utilizzare la tastiera, il mouse, un joystick oppure il famigerato Cyberman.

Incredibile! Per la prima volta dopo *Ultima Underworld II* ci è capitato tra le mani un gioco che sconfina nella realtà virtuale: l'interfaccia di *System Shock* è sicuramente la più completa mai apparsa sui nostri monitor finora; potete fare di tutto, da correre a salire le scale, da abbassare o alzare lo sguardo ad accovacciarvi o strisciare perfino sul pavimento! Anche se non c'è nessuno con cui parlare, al di là dei pochi messaggi trasmessi a senso unico da Shodan, e gli enigmi normalmente non sono difficilissimi, esplorare la base spaziale Citadel è un'esperienza iperrealista senza uguali. Per non parlare poi della possibilità di interfacciarsi al Cyberspazio, che per la prima volta possiamo esplorare in tempo reale e senza grosse limitazioni. Se poi volete eliminare i combattimenti, i puzzle elettronici o la trama, *System Shock* si aggiudica la palma di "gioco più adattabile al videogiocatore" di tutti tempi!

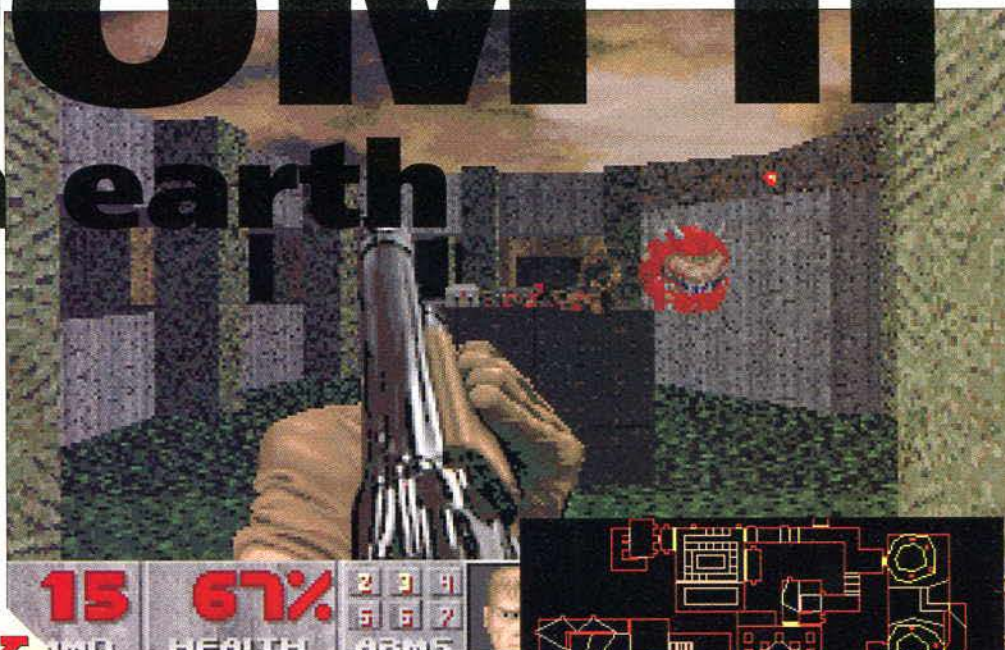
CURVA INTERESSE PREVISTO

nota bene NB nota bene

Il vostro desiderio più recondito è massacrare centinaia di nemici con un fucile a pompa? Beh, le tre missioni di *Doom* fanno proprio per voi! Dalla id Software è anche arrivato *Doom 2*, di cui trovate un'esauriente recensione in questo stesso numero. Se invece preferite qualcosa di meno violento e più avventuroso, vi consiglio di esplorare gli umidi dungeon dei due *Ultima Underworld* che, anche se pieni di nemici e mostri, nascondono una valanga di enigmi e di puzzle che metteranno a dura prova la vostra materia grigia. Inoltre, leggete le pagine dedicate all'ECTS, sono in arrivo altri titoli di questo genere.

DOOM II

Hell on earth

Non contenta di avere stravolto l'intero popolo videoludico del globo con il suo rivoluzionario gioco *Doom*, la id Software prova a bissarne il successo con il tanto atteso sequel: *Doom 2*, l'inferno sulla terra!

Chi non ha ancora giocato a *Doom* richiuda in fretta queste pagine e provi a dedicarsi all'ippica! Credo si possano contare sulle dita di una mano gli utenti PC che non abbiano mai avuto a che fare con i mostri vomitati dall'inferno che popolavano i livelli del capolavoro di John Carmack & C.

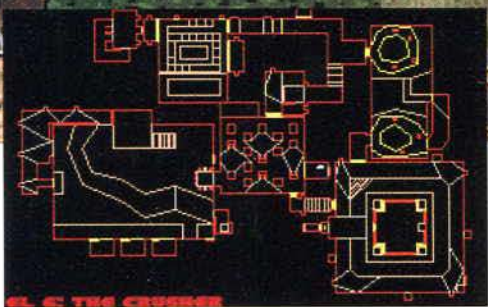
Forse è meglio fare un salto nel passato. Tutto ebbe inizio poco meno di un anno fa, quando la id Software, dopo il già straordinario *Wolfenstein 3D* (e la sua versione commerciale: *Spear of Destiny*), sparse nella quasi totalità delle banche dati del mondo la versione shareware di un gioco chiamato *Doom*. Le tecniche 3D rivoluzionarie, la sua incredibile rapidità e il suo concept di gioco immediato conquistarono subito tutti.

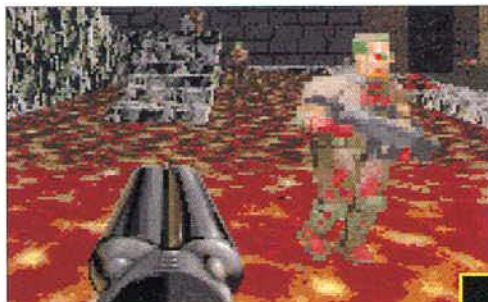
Allora la versione completa era disponibile solo ordinandola per posta. Qualche mese dopo, raggiunse gli scafali dei negozi una versione commerciale e il "danno" fu fatto. La Doomania iniziava il suo contagio!

Nel primo episodio, eravate l'ultimo marine superstite di una spedizione in ricognizione sulla base Deymos che da alcuni giorni non rispondeva più agli appelli della Terra. Presto scoprivate la terribile verità: la base era sotto il controllo di demoni e altre creature malvage uscite dagli inferi più remoti, e i suoi abitanti erano stati completamente massacrati. Una simile efferatezza non poteva certo restare impunita e, dunque, armati della vostra fida pistola da ordinanza vi addentravate nella base e facevate piazza pulita di tutti i demoni. La vostra missione terminava, però, con la morte e dovevate riuscire a fuggire dall'inferno per tornare sulla vostra amata Terra. Purtroppo pare che altri demoni abbiano avuto la stessa idea e abbiano fatto prigioniera l'intera razza umana. Qui finiva *Doom*, e da questa situazione prende il via *Doom 2*!

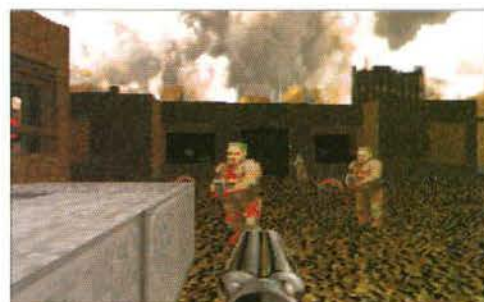
Dopo qualche minuto di gioco mi ha assalito la stessa carica di adrenalina che provai nel primo episodio

Nei panni di un marine dello spazio, dovete farvi strada attraverso 30 lunghi livelli fino a raggiungere la fonte del guaio e scacciarla, definitivamente. Per riuscire nella vostra ardua impresa, potete contare su due sole cose: siete un tipo veramente tosto e disponete di un imponente arsenale da guerra che farebbe impallidire persino Rambo!

Se vi state chiedendo che cosa sia esattamente *Doom*, penso che la definizione più appropriata possa essere "uno sparatutto tridimensionale". La visuale del gioco è del tipo treddì in prima persona, alla *Ultima Underworld*. Le somiglianze però si fermano qui. Infatti le azioni che potete compiere sono piuttosto semplici rispetto al concorrente della Origin. Potete cammi-

Con il tasto TAB potrete visualizzare sullo schermo la mappa di quanto avete scoperto. Magari ci scappa qualche stanza segreta!

Con il BFG9000, in teoria nessuno può fermarvi. Eppure vi assicuro che per passare di qui dovrete trovare le chiavi giuste.

Raggiungere questa scala in mezzo alla lava potrebbe rivelarsi un'impresa ardua. Meno male che abbiamo la doppietta!!!

Il fucile al plasma è sicuramente l'arma più pregiata del gioco. In questo momento stiamo blastando allegramente dei poveri Imp.

Ecco uno dei nuovi nemici di *Doom 2*! Non è molto resistente ma è armato con una mitragliatrice. Se vi prende alle spalle sono guai!

Questi zombi stanno per fare una brutta fine. Il problema è che di solito attaccano in gruppo, quindi occhio!

ARMI

FUCILE A POMPA

Il sogno di tutti noi! È una delle armi più usate nel gioco dato il suo rapporto consumo/danni. Purtroppo è piuttosto lento a ricaricarsi.

PUGNI

È l'ultima alternativa che vi resta se siete a corto di munizioni. Correndo contro il vostro avversario aumenterete la quantità dei danni che potete fare. La probabilità di sopravvivere usando quest'arma rimane comunque bassa!

DOPPIETTA A CANNE MOZZE

Se provate a sparare con due fucili a pompa contemporaneamente otterrete lo stesso risultato di una doppietta a canne mozze. Il problema di quest'arma è che consuma due colpi alla volta ed è lentissima a ricaricarsi.

LANCIA-RAZZI

Il classico bazooka, pur sempre funzionale. Attenti però a non trovarvi nel raggio di esplosione del razzo o sono guai!!!

BFG-9000

L'arma assoluta. Con essa disintegrerete qualsiasi cosa che entri nel perimetro di esplosione al plasma. Il problema è che non è facile da trovare e consuma 40 celle di energia a botta.

MOTOSEGA

Una volta raccolta la userete al posto dei pugni. Non è molto pratica da usare ma in compenso quando riuscite a colpire il nemico provoca danni molto gravi.

PISTOLA

Ve la portate sempre dietro e non vi lascia mai. Non fa molti danni ma è l'unica arma da fuoco che avete all'inizio del gioco o quando venite resuscitati. Consuma pochi proiettili.

MITRAGLIATRICE

Se avete sempre sognato di possedere la fantastica mitragliatrice montata sugli elicotteri americani Apache, questo è il vostro momento. Non fa molti danni ma in compenso è capace di scaricare 400 pallottole in pochi secondi.

FUCILE AL PLASMA

Sicuramente l'arma migliore del gioco, purtroppo non si trova in tutti i supermercati e non è facile trovare ricariche. È molto potente e rapidissima.

MUNIZIONI

In *Doom* potrete ricaricare le vostre armi raccogliendo appositi contenitori. Ogni arma ha il suo tipo di ricarica.

nare, correre, eseguire passi laterali, girarvi, sparare e interagire con porte e interruttori. Non aspettatevi grandi missioni da compiere. In ogni livello il vostro unico obiettivo sarà trovarne l'uscita cercando di salvare la pelle e "blastando" più nemici che potete. Eppure un po' di strategia c'è. L'abilità dei programmatori ha fatto sì che ogni livello abbia la sua particolarità, le sue trappole, i suoi segreti, i suoi nemici, e perfino la sua storia. Spesso potreste individuare quasi subito l'uscita del livello ma dovrete lo stesso percorrerlo per intero, alla ricerca della chiave che vi aprirà la porta verso la salvezza. Le stanze segrete, poi, abbondano, piene di sorprese piacevoli e non.

La feccia che vi aspetta in *Doom 2* è assai numerosa (16 tipi di mostri diversi) e non vi sarà affatto facile arrivarne a capo (senza gabole si intende), anche se potrete scegliere tra ben 5 livelli di difficoltà (il livello "Nightmare" è un vero e proprio incubo!). Nei labirinti di stanze e corridoi troverete una moltitudine di oggetti per darvi man forte, quali armi (sono 9 in totale), bonus, armature e altri utili aggeggilli (vedi box).

Tecnicamente *Doom 2* è anni avanti ai suoi concorrenti. L'engine grafico, pur non essendo in "vera" 3D (difatti nel gioco non vi troverete mai in situazione tali da trovare due strade che s'incrociano su livelli differenti), è rapidissimo, utilizza 256 colori e fa un consumo abbondante di bitmap.

Graficamente il gioco è una meraviglia. L'ambiente 3D in texture mapping è un capolavoro nel suo genere, come potrete giudicare dalle fotografie. Le animazioni dei vari mostri sono molto dettagliate e abbastanza splatter da spaventare perfino un appassionato di film horror.

In *Doom 2*, anche il sonoro riveste una parte importante. Mi sembra il primo tentativo riuscito di sonoro "treddi" a patto che abbiate una Soundblaster stereo o, meglio, una Gravis Ultrasound. A secondo di dove si trova il nemico, vi sembrerà di sentire un rumore che proviene dalla sua direzione più o meno forte a seconda della sua distanza. Vi assicuro che giocarci di notte con la luce spenta e la cuffia in testa mentre sentite

BONUS

FIALETTA
Vi dà 1 punto di energia vitale, anche se superate i normali 100% di energia.

SUPERCHARGE
Vi dà 100% di energia vitale in più, fino a un massimo di 200%

INVINCIBILITÀ
Vi rende invulnerabile per circa un minuto.

ARMATURA BLU
Vi dà una protezione del 200%

MAPPA COMPLETA
Vi svela l'intera mappa del livello con tanto di passaggi e stanze segrete.

MEDIKIT
Vi ridà dai 20% ai 30% di energia

MEGASPHERE
Porta la vostra energia vitale e la vostra armatura al 200%.

ELMETTO
Vi dà 1% di valore protettivo in più.

TUTA
Non subirete danni attraversando zone radioattive.

CHIAVI
Servono per aprire alcune porte Ce ne sono di due tipi diversi (schede o teschi) e di tre colorazioni diverse (blu, gialle e rosse). Ognuna apre la porta corrispondente.

BERSERK
Vi ridà 100% di energia e vi riduce in uno stato di furia omicida, che vi permette di ammazzare a suon di pugni, anche i nemici più feroci.

INVISIBILITÀ
Vi rende invisibile per un minuto.

ARMATURA VERDE
Vi dà una protezione di valore 100%

INTENSIFICATORE DI LUCE
Vi permettono di vedere al buio come se foste in pieno giorno.

Genere Sparatutto 3D
Casa id Software
Sviluppatore Interno

- L'engine grafico incredibile
- È troppo divertente
- I nuovi mostri, i nuovi livelli.... È sempre Doom!!!
- La modalità Multiplayer

- Le musiche sono un po' meno belle del primo
- Le innovazioni sono poche

Versione PC

Il gioco necessita di un almeno un 486 per funzionare in modo decente e come minimo di 4 Mb di RAM. Sta su 5 dischi e occupa circa 17 Mb di spazio su Hard disk. Riconosce la maggior parte delle schede sonore quali SoundBlaster Pro e Gravis Ultrasound, ma anche schede General Midi come la SCC1 della Roland o la Wave Blaster per le musiche di accompagnamento. Si può giocare sia con la tastiera che con il mouse, anche se il massimo rimane l'utilizzo del PC Gamepad del Gravis a 4 pulsanti.

Devo ammettere che all'inizio sono rimasto un po' deluso. Da quando avevo finito *Doom 1* non vedevo l'ora di cimentarmi nel suo sequel. Mi aspettavo molte innovazioni e invece il gioco è rimasto lo stesso. Eppure dopo qualche minuto di gioco mi ha assalito la stessa carica di adrenalina che provai per il primo episodio. La giocabilità è rimasta intatta ma la difficoltà del gioco è cresciuta notevolmente, costringendo i giocatori più esperti a ripartire da zero. Nuovi mostri, nuove trappole, nuovi livelli intricatissimi sono le ragioni per le quali rimarrete incollati nuovamente davanti al vostro monitor. Attenti però! *Doom 2* è veramente difficile e potrebbe frustrare una buona parte di voi.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Se siete dei fanatici di giochi di questo genere non posso che consigliarvi di procurarvi *Doom 1* e *Spear of Destiny* della stessa casa. Potete anche dare un occhiata a *In Extremis* della Delphine software. Se invece siete più inclini alla riflessione e ai GdR allora vi consiglio *Ultima Underworld 2* e il nuovissimo *System Shock*, tutti e due di casa Origin.

Questo è l'ultimo livello di Doom2. Non vi diciamo cosa fare per finirlo ma mi sembra che l'immagine sia abbastanza esplicita.

Sinistra, se avete lo stomaco debole lasciate perdere Doom 2. *Sotto*, questo mostro nuovo vi farà soffrire le pene dell'inferno!

grugnire un mostro alle vostre spalle è un'esperienza da crepacuore.

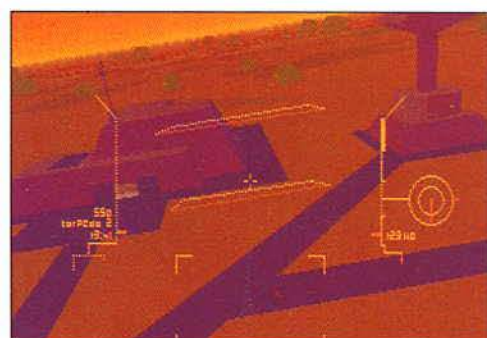
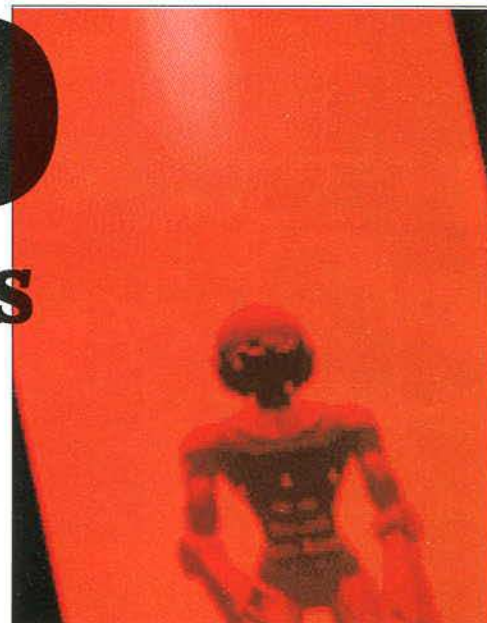
Una delle particolarità più notevoli di *Doom* è la possibilità di giocare in modalità Multiplayer (fino a 4 giocatori con una rete o in 2 via seriale) in modo cooperativo oppure in Deathmatch (un vero e proprio duello!).

Rispetto al primo *Doom*, le modifiche sono comunque poche, anche se interessanti. Oltre ad essere una versione aggiornata e completamente priva di Bug (così sembra!), sono stati aggiunti 6 nuovi mostri, un'arma nuova (la doppietta a canne mozze), e nuovi bonus per darvi man forte. I livelli non sono più divisi in episodi e quindi dovete affrontarli uno dopo l'altro, senza soste (questo vi permette però di tenervi sempre il vostro equipaggiamento finché non morite). Le musiche sono di qualità inferiore alle prime. Il gioco in sé è diventato anche più difficile e per chi ci si avvicinasse per la prima volta potrebbe sembrare quasi impossibile. Non disperate, basta un po' di pratica e non potrete farne più a meno.

Non per niente Doom è stato eletto miglior gioco dell'anno 1993 all'ECTS di questa primavera!!!

Alexandre Pasetto

INFERNO
The Odissey Continues

Sono passati due anni da quando un gioco della DID, *Epic*, regalò ai possessori di un'Amiga un serio rivale di *Wing Commander*. Ora, ventiquattro mesi più tardi, la nuova puntata della guerra tra umani e Rexxon sbarca su PC CD-ROM. È veramente il *colossal* annunciato?

Le installazioni illuminate dalla pallida luce rossastra di un sole morente cominciano a darci un'idea della grafica di *Inferno*.

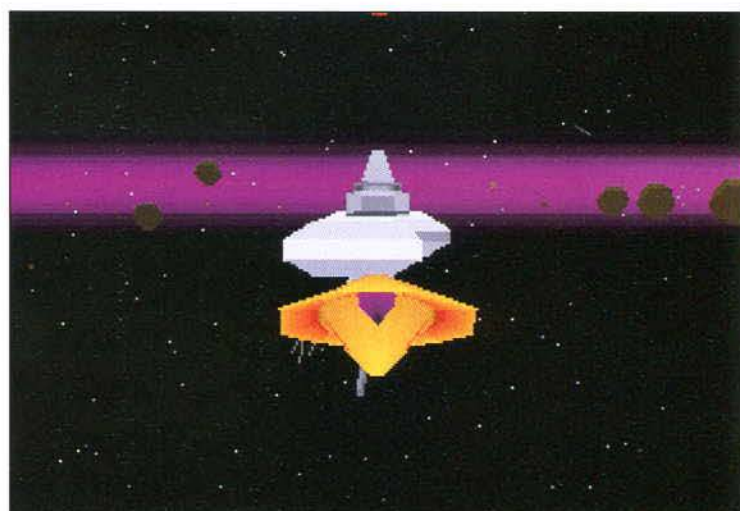
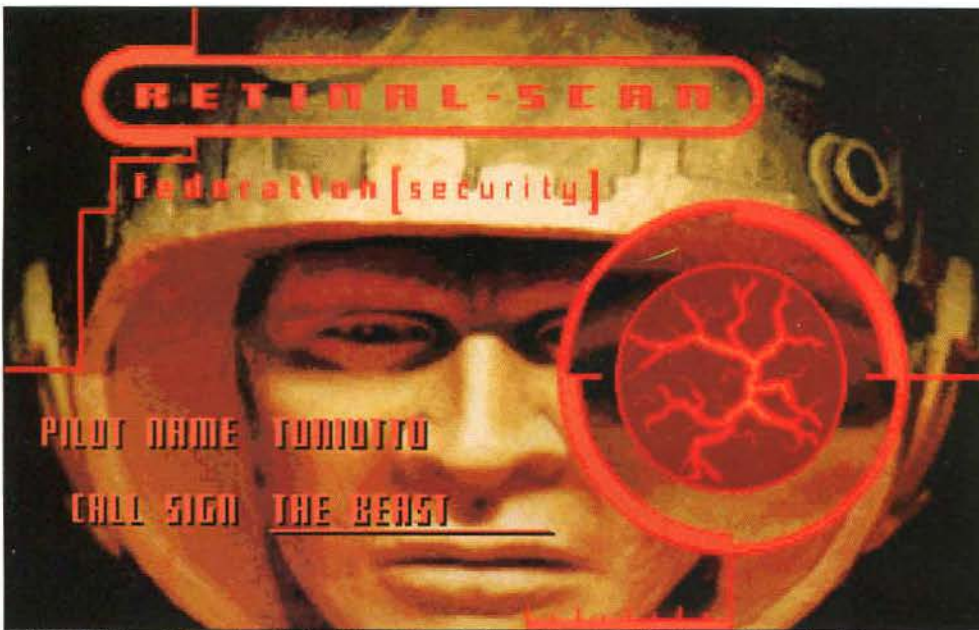
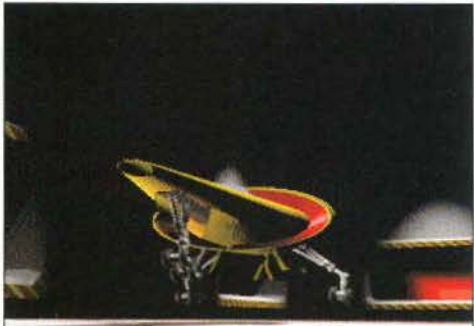
La base del nostro eroe. Da qui partiranno tutte le nostre missioni e qui ci verranno fornite le infromazioni relative.

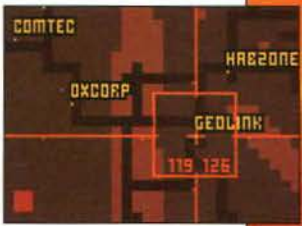
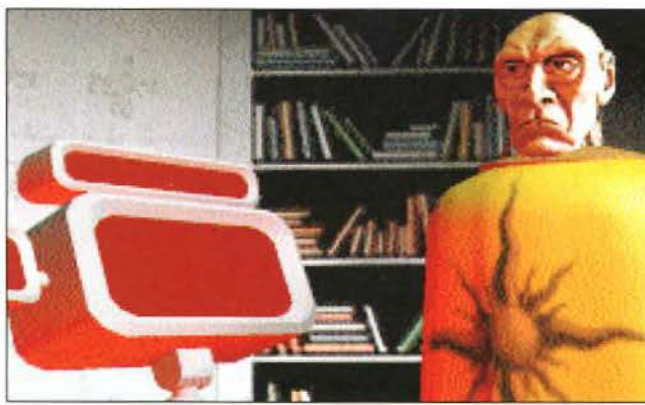
Non ci sono premi per chi si accorge delle somiglianze tra la trama di *Wing Commander* e quella di *Epic*. Sia il gioco della Origin che quello della DID raccontavano delle avventure di un solitario eroe spaziale coinvolto nella sanguinosa guerra scoppiata tra gli umani e una razza di crudeli alieni. Il nostro eroe, impersonato dal giocatore, combatteva in prima linea contro gli *aliens* a bordo di un piccolo ma sofisticatissimo caccia interstellare, equipaggiato con il meglio della tecnologia bellica. Entrambi i giochi erano inoltre caratterizzati da una trama che si sviluppava dinamicamente in base ai progressi del giocatore, e che veniva raccontata attraverso una serie di stacchi e inserti animati di sapore cinematografico. Il gioco della DID poteva vantare tra i punti di forza il motore grafico poligonale più veloce e dettagliato mai visto su un Amiga, mentre il suo limite più grande era l'incredibile brevità: solo cinque missioni prima del "The End".

Le caratteristiche della navicella e la struttura delle missioni rendono* Inferno *non solo poco stimolante, ma anche ripetitivo e noioso dopo poche partite.

Pur non ottenendo il successo commerciale del gioco firmato Origin, *Epic* rappresentò così per gli utenti Amiga l'occasione di divertirsi con qualcosa di simile all'allora invidiatissimo e rigorosamente "PC-only" *Wing Commander*. Per la DID si trattò di un risultato non da poco, e gettò le basi per i progetti futuri della stessa casa: dal riuscito *TFX* a questo *Inferno* , che di *Epic* rappresenta il seguito.

Sono passati molti anni dagli eventi raccontati nella prima puntata. La Grande Migrazione della razza umana, che aveva portato i terrestri a scontrarsi con il malvagio Impero Rexxon, è finalmente terminata, e i profughi hanno stabilito la loro nuova patria in un nuovo sistema solare ricco di pianeti e di risorse. Purtroppo, i Rexxon non sono ancora stati sconfitti, e i loro capi non intendono rinuncia-

Chiunque abbia giocato a *Epic* riconoscerà lo stile utilizzato nella realizzazione dei pianeti.

Il nostro caccia si libra nello spazio siderale. La grafica di *Inferno* è più colorata di quella di *TIE Fighter*.

Lo riconoscete? È l'eroe delle avventure di *Inferno* in tenuta da combattimento. Il recensore si è scelto un callsign molto adatto.

Le sequenze animate di intermezzo mostrano una grafica accettabile, ma non all'altezza delle migliori produzioni su CD.

Il sistema di navigazione del caccia Inferno. La struttura a waypoint ricorda da vicino molti simulatori di volo "seri".

In alto e in alto a destra: I protagonisti delle scene animate lasciano decisamente a desiderare in quanto a qualità artistica. Aspettate di sentirli parlare: hanno la tendenza ad essere decisamente logorroici!

L'utilizzo della foschia riesce a ricreare l'atmosfera che si respira nelle sere dei tramonti alieni.

re all'accogliente angolo di universo occupato dagli umani. La guerra continua, più sanguinosa che mai, e si trasforma in un assedio che ha per teatro il nuovo sistema solare, e per fortezze i suoi pianeti e le sue lune.

Il protagonista (voi) è il vecchio eroe di *Epic*. In seguito a una serie di avvenimenti raccontati nel fumetto che accompagna il gioco, siete passati attraverso il dispositivo rigenerante inventato dai Rexxon per, letteralmente, ricostruire i loro piloti uccisi in battaglia. Tale avvenimento ha profondamente mutato la struttura molecolare del vostro corpo, mettendovi in grado di sopportare accelerazioni e sollecitazioni incredibilmente superiori rispetto ai normali piloti della flotta. Per questa ragione, i laboratori umani hanno sviluppato appositamente per voi il nuovo caccia interstellare Inferno, equipaggiato, ancora una volta, con il top dei ritrovati tecnologici, e capace - con voi ai comandi - di prestazioni inimmaginabili.

All'inizio del gioco viene richiesto al giocatore di introdurre il proprio nome e il nome di battaglia. A questo punto, il programma mette a disposizione tre scelte:

L'opzione Arcade permette, come suggerisce il nome, di tuffarsi subito nella mischia, affrontando una singola missione senza preoccuparsi troppo per il futuro. Il *Director's Cut* propone una breve serie di missioni che hanno come scopo il raggiungimento di uno degli obiettivi tattici a breve termine della guerra. Con l'opzione *Evolutionary*, infine, si ha la possibilità di affrontare la lunga campagna strategica, composta complessivamente da oltre 70 missioni.

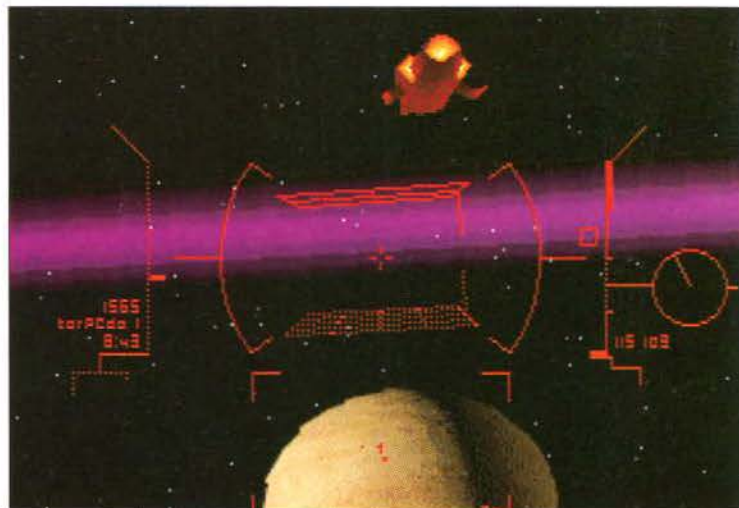
Sia nel *Director's Cut* che nel gioco *Arcade* si ha inoltre la possibilità di decidere intorno a quale dei pianeti del sistema solare combattere, mentre nel gioco campagna si è costretti a seguire gli incerti avvenimenti della guerra.

Nella tradizione di *Epic* e di Wing *Commander*, le varie missioni sono collegate da inserti "cinematografici" che forniscono informazioni sull'andamento della guerra e riassumono gli obiettivi della missione successiva. Ogni missione è ulteriormente dettagliata da una serie di messaggi che appaiono durante il volo, e che talvolta possono contraddire gli ordini ricevuti a terra. Ciò avviene a causa di avve-

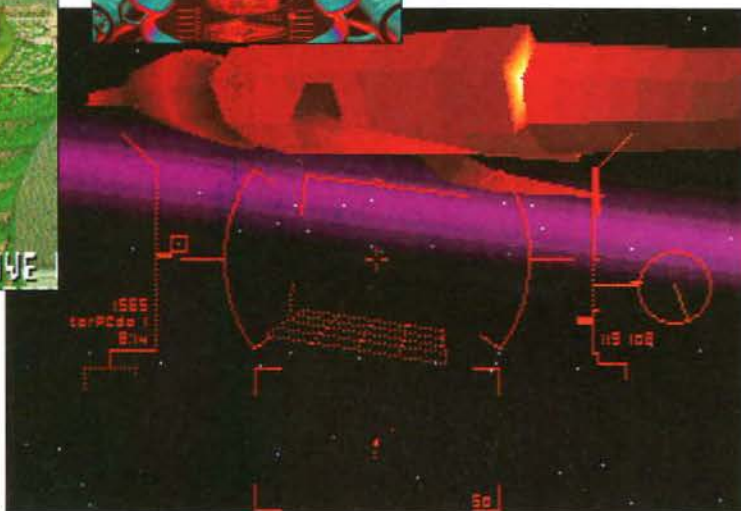
Una torre di controllo potrebbe costituire un ottimo obiettivo.

NB nota bene

Le grandi alternative a *Inferno* sono naturalmente *X-Wing* e il suo degnissimo compare *TIE Fighter*. Entrambi offrono una giocabilità frenetica e ricca di spessore, una trama dal gusto davvero cinematografico e una notevole longevità. Se non li avete ancora provati, e vi interessa il genere, non esitate ad allentare il portafoglio.

Nel frattempo, voci di corridoio assicurano che la Origin abbiano raggiunto la folle spesa di 3 milioni di dollari nella produzione del suo colossal *Wing Commander 3*, che presenterà Mark Hamill in persona nei panni del buono. A natale, sui migliori computer.

Per pilotare il caccia possiamo decidere di eliminare il cruscotto, come già avveniva nei giochi della Lucas.

La creatività utilizzata per la grafica avrebbe dovuto essere indirizzata in egual misura per donare un po' di profondità a *Inferno*.

A destra: le imponenti astronavi all'interno delle quali svolgeremo una parte delle nostre missioni. Le sezioni nei tunnel aggiungono un po' di varietà all'azione.

nimenti imprevisti accaduti nel frattempo, e aggiunge al gioco un costante elemento di incertezza.

Occorre dire che la qualità di questi stacchi cinematografici è scarsa, sia dal punto di vista grafico che da quello della sceneggiatura. Fondamentalmente, tutti i dialoghi avvengono tra il protagonista e il comandante in capo delle forze terrestri. Il primo è poco più di una barbabietola dagli incredibili scarponi (vedere per credere), mentre il secondo è fondamentalmente un incrocio tra un *guru* rinsecchito e Lance Henriksen. Inoltre, gli scambi di battute tra i due sembrano scaturire dalla penna di uno sceneggiatore di *Manuela* datosi inaspettatamente alla fantascienza: banali, privi di spessore e troppo lunghi. Certo, un minimo di caratterizzazione non fa mai male, ma andare avanti per tre ore dopo che la missione è già stata spiegata con scambi tipo "Contiamo su di te", "Non vi deluderò", "Bravo! È questo lo spirito giusto per affrontare gli alieni!", "Non temete: quelle patate verdi avranno vita breve!", ecc... è solo propedeutico alla pressione del tasto ESC per saltare l'intera sequenza. Infine, gli sfondi sono molto poveri, e le inquadrature sono scelte assolutamente a caso, con campi e "posizioni della macchina" del tutto indipendenti rispetto a quanto succede sullo schermo.

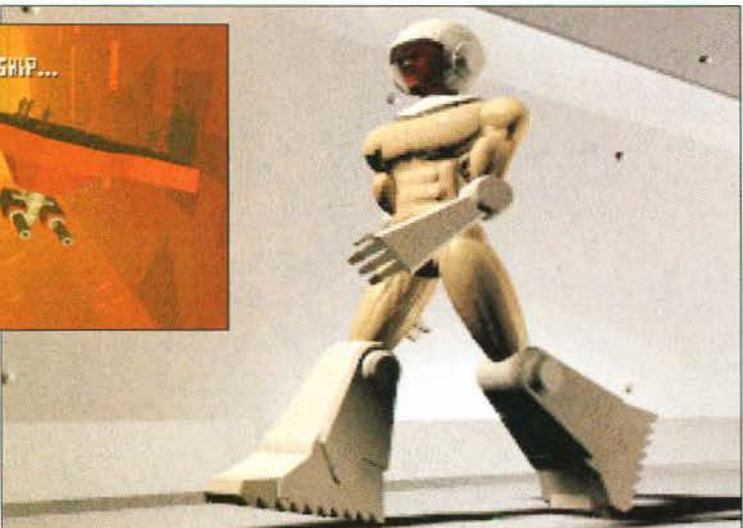
Al di là di ogni possibile difetto, Inferno *è una gioia per gli occhi di ogni appassionato di fantascienza.*

Terminato lo stacco cinematografico (e premuto nuovamente il tasto ESC per saltare il secondo stacco piazzato a tradimento subito dopo il primo) si accede al gioco vero e proprio. Le missioni possono svolgersi in due luoghi: nello spazio o sulla superficie dei pianeti. Una terza ambientazione è l'interno delle astronavi terrestri e Rexxon: la navicella Inferno è infatti sufficientemente piccola e agile da potere entrare in questi giganteschi vascelli, e non poche missioni prevedono scontri ed esplorazioni tra grandi saloni e corridoi claustrofobici.

La nostra navicella si muove e combatte in modo tradizionale, con un sistema di controllo più simile a quello di un F-16 che al movimento vettoriale tipico dei giochi spaziali più realistici. Ad assisterci nella navigazione ci sono due strumenti importantissimi: il *navcomputer*, che mostra una mappa della zona di guerra con tutte le informazioni a essa collegate, e il pilota automatico. Il *navcomputer* ha tre livelli di magnificazione, che vanno dalla visione strategica, a quella tattica a un'immagine tridimensionale olografica dell'area selezionata. Con un apposito comando è possibile indicare un punto della mappa selezionandolo come destinazione del pilota automatico. Quest'ultimo ha tre modi: il modo "uno" riguarda le procedure di attracco automatico ad astronavi, basi e stazioni spaziali, il modo "due" affida al computer di bordo il compito di inseguire automaticamente gli avversari inquadrati dalle armi di bordo, mentre il modo tre dirige l'astronave verso il punto della mappa selezionato. Va subito detto che pilotare la navicella senza l'ausilio del pilota automatico è quasi impossibile, a causa della sua altissima manovrabilità che rende praticamente fulmineo e incontrollabile ogni spostamento.

I combattimenti prevedono attacchi sia ad astronavi che a installazioni avversarie, ed entrambe possono trovarsi sia nello spazio che sui pianeti. Non è però possibile passare dalla superficie di un pianeta allo spazio durante la stessa missione.

L'astronave è equipaggiata con un buon assortimento di armi: tre tipi di laser, tre modelli di siluri (di crescente potenza), un modello di bomba a frammentazione capace di eliminare più avversari contemporaneamente e un impressionante missile guidato *Megadeath* in grado di polverizzare anche il bersaglio più tosto. Le riserve di bombe, missili e siluri sono limitate, e quando finiscono l'astronave resta indifesa. Il protagonista, gra-

Questa sorta di robottone è in realtà il protagonista della vicenda. Questa immagine come quella in alto fa parte delle sequenze che vengono lette da CD. Sinceramente abbiamo visto di meglio.

zie alla sua struttura molecolare modificata, è in grado di sopportare il procedimento di rigenerazione per un numero limitato di volte - un espediente per regalare al giocatore un uguale numero di vite. Terminate queste, il gioco finisce.

La grafica del gioco, al contrario di quanto si vede nelle scene animate, è molto buona: colorata, ricca di dettagli e fluidissima, come la DID ci ha abituato. Le immagini che vedete in queste pagine parlano da sole, ed esse rappresentano solo una piccola parte della varietà di ambienti presenti in *Inferno*. Ogni pianeta è caratterizzato da una propria situazione geoclimatica che influisce realisticamente sul suo paesaggio. I grafici della DID hanno popolato il gioco di ogni possibile astronave e installazione, grandi piramidi alla *Blade Runner* incluse, e gli "effetti speciali" utilizzati per rendere ancora più realistici i paesaggi sorvolati (come l'effetto "nebbia" sui pianeti di tipo tropicale) sono davvero azzeccati. Al di là di ogni possibile difetto, *Inferno* è una gioia per gli occhi di ogni appassionato di fantascienza.

Purtroppo, tale splendore grafico non è supportato da una giocabilità adeguata. Le caratteristiche della navicella e la struttura delle missioni rendono *Inferno* non solo poco stimolante, ma anche ripetitivo e noioso dopo poche partite. Come detto, la nostra astronave è troppo agile e veloce perché si possa sperare di controllarla manualmente in modo decente. Ciò costringe il giocatore ad affidarsi costantemente al pilota automatico, riducendo così drasticamente l'interattività del gioco. La maggior parte dei combattimenti consiste nell'attivare il modo "due" del pilota automatico e nell'attendere pazientemente che le astronavi avversarie appaiano davanti ai nostri mirini. Alcuni combattimenti possono essere risolti senza mai toccare nulla che non sia il pulsante di fuoco, mentre altri richiedono un'interattività marginalmente maggiore. È vero che all'interno delle astronavi il pilota automatico non funziona, e che quindi al giocatore viene restituito il controllo del gioco, ma tali sequenze diventano anch'esse presto ripetitive, a causa della scarsa varietà degli ambienti presentati. In sé e per sé, *Inferno* non sarebbe così male, se subito non scattasse il paragone con *TIE Fighter*. Il gioco della LucasArts in questo momento non ha rivali in termini di trama, giocabilità, spessore tattico e impegno richiesto. *Inferno*, nell'inevitabile accostamento, ne esce come poco più di un divertente sparatutto-arcade in grafica poligonale. *TFX* era, a suo modo, un buon gioco che sapeva unire all'indubbio talento grafico dei programmatori della DID una trama avvincente e una giocabilità semplice ed immediata come non si vedeva dai tempi di *Jetfighter 2*. Al contrario, e nonostante l'impiego della moderna tecnologia CD, *Inferno* rappresenta forse l'ultimo esemplare di una generazione di giochi inaugurata dal glorioso *Wing Commander*, e ormai vecchia.

Vincenzo Beretta

Genere Sim. volo spaziame
Casa DID
Sviluppatore Interno

* Grafica molto buona nelle sequenze di gioco.
* Varietà di ambienti, astronavi ed installazioni.

* Sceneggiatura poco ispirata
* Giocabilità ripetitiva e priva di spessore

Versione PC

La versione CD-ROM prevede una piccola installazione di poco più di un mega su HD. Le procedure di caricamento sono lente su un CD a doppia velocità, e insostenibili se avete un *transfer rate* di 150K al secondo.
Il gioco supporta tutte le schede sonore più diffuse, incluse Aria, Big-Mouth, Echo 2, Gravis Ultrasound, Soundblaster 16 e Disney Sound Source. Richiede una scheda VGA e almeno 4Mb di RAM. Un 386/40MHz è consigliato, mentre su un 486 il gioco è fluidissimo anche al massimo livello di dettaglio.
Nell'edizione italiana tutti i dialoghi e il parlato digitalizzato saranno interamente tradotti e doppiati.

K VOTO

820 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

I 650 Megabyte del supporto CD si vedono solo marginalmente in questa nuova produzione della DID. È vero, tutti i dialoghi sono accompagnati da brani di parlato digitalizzato, ma essi non sono assolutamente il punto forte del gioco (anzi, con ogni probabilità proprio il più debole). La grafica è stellare, e compete con un piccolo margine di vantaggio con quella di *TIE Fighter*, ma la giocabilità è troppo priva di spessore per risultare interessante sulla lunga distanza. *Inferno* sarebbe comunque un buon gioco da acquistare e giocare per rilassarsi (in certi momenti *TIE Fighter* diventa estenuante...), ma, come sempre, ci sono anche considerazioni sul rapporto qualità-prezzo da fare prima di consigliarlo. E da queste parti la ripresa economica non galoppa ancora...

CURVA INTERESSE PREVISTO

Il cruscotto del caccia Inferno. Da questa foto potete apprezzare la qualità della realizzazione delle astronavi più grosse. I pianeti come in *X-Wing* sono realizzati in bitmap.

PUTTY SQUAD

Si allunga, si accorcia, rimbalza, si gonfia e si appiattisce. È una palla nel vero senso della parola ed è protagonista del nuovo gioco della System 3. Non ci potete giocare a calcio ma vi farà divertire ugualmente per un sacco di tempo: è Putty. Non sapete chi sia? Male, molto male...

Non voglio perdere troppo tempo nel descrivervi chi o cosa sia esattamente Putty. Per farla breve, è quel punto blu che compare in tutte le foto di queste pagine. Anche se ha forme diverse, si tratta sempre di lui, perché è l'eroe più duttile che sia mai apparso su Amiga. Sembra un tipetto pacifico - e lo è - ma non si tira certo indietro quando c'è bisogno di lui, anche a costo di rivelare il suo spirito bellicoso.

Dopo i venti anni di guerra tra il popolo dei putty rossi e l'esercito del mago Scatterflash, finalmente è tornata la pace. I soldati putty sono tornati nel loro Paese e hanno ripreso la vita armoniosa di sempre. Ma la pace è durata ben poco e la guerra è ricominciata, questa volta proprio in casa dei putty. Sono passati anni da quel giorno e ormai si comincia a credere che i putty rossi siano tutti morti. Questo fino a quando il quartier generale delle N.U. riceve una foto aerea in cui si vede chiaramente un putty rosso... vivo! Immediatamente viene mandata sul posto una task force con al comando il Generale Napalm, un eroico gatto con una grande esperienza alle spalle. Purtroppo, per motivi oscuri, l'intero plotone è impazzito e ha preso il controllo del campo di guerra, putty superstiti compresi. Ancora una volta c'è bisogno di qualcuno di fiducia, un supereroe, un guerrafondaio, qualcuno dall'aspetto minaccioso... il nostro Putty, appunto.

Il campo di guerra sopraccitato consiste in una sessantina o più di livelli, in ognuno dei quali si trova un certo numero di putty rossi Missing In Action. Compito di Putty è di trovare i suoi simili, assorbirli e trovare la porta che lo condurrà al livello successivo. Per fare questo, Putty utilizzerà tutta la sua malleabilità:

Putty si può allungare per raggiungere posti impensabili e per sbirciare di sotto, come in questo caso.

In casi estremi, come l'esplosione della foto, Putty può appiattirsi e sfuggire così a una morte sicura.

Disseminate per i livelli ci sono delle porte nascoste che conducono in livelli bonus pieni di... bonus, appunto.

potrà infatti correre, strisciare, tirare pugni, appiattirsi per evitare bombe e nemici oltre che per assorbire bonus e putty rossi, saltare, prendere le sembianze di alcuni nemici e allungarsi per raggiungere piattaforme altrimenti inaccessibili: tutte caratteristiche, queste, che poteva compiere anche nel primo *Silly Putty*. Ora può anche lasciare bombe a scoppio ritardato, saltare in testa ad alcuni nemici, e volare per un periodo di tempo limitato prendendo le sembianze di un pallone aerostatico. Alcune di queste sue doti possono essere utilizzate fin dall'inizio, mentre per altre è necessario raccogliere l'apposito bonus. Disseminate nei vari livelli, poi, troverete anche delle stelle luccicanti che, se raccolte, permettono di potenziare Putty: con dieci il pugno normale si trasformerà nel più efficace super-pugno, con venti potrete sparare e uccidere i nemici più resistenti, mentre con ben quaranta stelle trasformerete l'innocente Putty in Terminator Putty, una macchina della morte che non conosce ostacoli.

Tra i diversi bonus che potete trovare c'è la scatola di mangime per gatti che, se lasciata per qualche secondo per terra, richiamerà l'attenzione di Dweezil, il felino che nel precedente *Silly Putty* era acerrimo nemico del nostro eroe. Se vi fate prendere a calci da costui, vedrete che se ne andrà sul suo skateboard soddisfatto, lasciando per terra una potente bomba a orologeria che potrete raccogliere per un uso futuro. Dweezil è anche utilissimo per saltare più in alto di quanto Putty possa fare; basta attirarlo con il mangime per gatti e colpirlo quando arriva, facendolo cadere tramortito a terra. A questo punto potrete saltare sulla sua pancia e utilizzarlo come trampolino.

Gli ottimi effetti sonori contribuiscono notevolmente all'impostazione umoristica del gioco

Alcune parole vanno spese per la giocabilità: un gioco come questo che vanta tantissime mosse potrebbe essere rovinato da un sistema di controllo troppo macchinoso e alla System 3 lo sanno bene. I programmatori sono riusciti comunque a svolgere un buon lavoro: con un joystick a un pulsante potrete infatti compiere tutte le azioni di cui è capace Putty. Le prime partite serviranno per acquisire una perfetta padronanza dei movimenti e introdurranno alla perfezione i diversi aspetti del gioco.

I livelli del gioco sono molto vari e caratterizzati da diversi nemici e situazioni: girerete per antichi templi, castelli e palazzi maestosi, scivolerete sulla neve dei paesaggi invernali e nuoterete in quelli subacquei. Ci sono anche diversi livelli nascosti ai quali potrete accedere solamente se siete particolarmente fortunati, scovandone l'ingresso nascosto, oppure se indossate gli speciali occhiali rivela-segreti che troverete in alcuni livelli. Le ottime ambientazioni splendono nei 64 colori della palette principale e acquistano profondità grazie allo sfondo sfocato e al fluido parallasse.

Qui a sinistra, anche i migliori possono sbagliare... e Putty non è da meno. Come se ciò non bastasse, quando si presenta la fatidica schermata del Game over (foto sotto a sinistra), il perfido Napalm non perderà occasione di ridervi in faccia.
Sotto, non poteva mancare il livello horror con tanto di fantasmi spaventosi e scheletri assassini.
A destra, quando avrete liberato tutti i putty rossi Missing In Action dovrete raggiungere la porta del livello e passare a quello successivo.

Oltre a fornirvi le utilissime bombe a orologeria, Dweezil è anche un ottimo trampolino: saltategli sulla pancia e vedrete!

Raccogliendo l'apposito bonus vi trasformerete in un pallone aereostatico e potrete aggirarvi per lo stage tranquillamente.

In *Putty Squad* troverete anche alcuni livelli che ricordano molto da vicino quelli del primo *Putty Squad*.

A sinistra, se riuscirete a raccogliere il bonus a forma di nota musicale, apparirà questo bizzarro deejay la cui musica martellante ipnotizzerà i nemici. Cogliete l'occasione al volo e superateli prima che ritornino alla normalità.

Ancora un paio di salti e tutti i putty rossi saranno liberi. Poi bisognerà trovare la porta nascosta da qualche parte e uscire.

Ogni volta che si perde una vita, bisogna ricominciare dall'inizio del livello; fortunatamente i putty rossi tratti in salvo non ritornano dove erano e non devono essere nuovamente liberati ma a volte, specialmente quando per raggiungere gli esserini ancora prigionieri bisogna superare un percorso pieno di insidie, risulta frustrante dover ripercorrere la strada dall'inizio. Comunque sia, questo fatto spinge a cercare nuove vie non ancora battute e ogni tanto, in questo modo, si incappa in passaggi segreti e bonus che ci erano rimasti celati. A proposito di frustrazione, a differenza del primo *Silly Putty*, in *Putty Squad* riceverete una password ogni volta che supererete un livello, evitandovi di dover ripetere gli stessi stage all'infinito. Aggiungerei una postilla che probabilmente molti troveranno superflua, ma che per me è degna di nota: le password, a differenza di come accade troppo spesso nei giochi di piattaforme, sono parole di senso compiuto (alcune addirittura italiane), molto più pratiche e veloci da annotare delle stupide sigle alfanumeriche.

Chi ha giocato a *Silly Putty* si ricorderà sicuramente delle letali carote-killer con tanto di occhiali scuri alla 'Terminator 2'.

Avete presente il film 'Il ragazzo del kimono d'oro'? Ma sì, quello in cui "recitava" Kim Rossi Stuart, presto sostituito da un "attore" americano ancora meno dotato. Le musiche di quella pellicola erano così noiose e martellanti che facevano venire la nausea... ebbene, dispiace dirlo, ma le musiche di accompagnamento di *Putty Squad* sono proprio così. Intendiamoci, non che siano brutte o inadatte, è solo che lo stesso motivo ripetuto all'infinito fino al completamento del livello diventa ossessionante. A parte questo, bisogna dire che gli ottimi effetti sonori digitalizzati contribuiscono notevolmente al feeling umoristico del gioco, dall'urlo di Putty quando viene colpito alle fragorose esplosioni, dai rimbalzi paciocconi del nostro atletico eroe, alle grida di sfida digitalizzate dei nemici: non a caso se ne è occupato Richard Joseph, un vero professionista in questo campo. Rispetto al primo *Silly Putty*, molto è cambiato. Assomiglia molto di più a un arcade e, cosa molto importante, non costringe il giocatore a estenuanti maratone da un punto all'altro del livello (per chi non lo sapesse, il gioco originale consisteva appunto nel liberare delle strane creaturine e trasportarle all'astronave, NdR). L'elevata velocità di gioco, la frenesia dell'azione e la grafica coloratissima fanno di questo titolo un classico, un ulteriore maturazione di quello che due anni fa fu un gran K-gioco.

Paolo Verri

***Putty Squad* è un gioco originale. Bella scoperta, altrimenti non si sarebbe aggiudicato il tanto ambito bollino K-Idea. Proprio per questo è difficile trovare un valido complemento che si avvicini al suo genere. Spaziando nel campo dei platform più recenti possiamo trovare *Kid Chaos, Out to Lunch, James Pond 3, Mr. Nutz, Brian the Lion* e *Superfrog*. Tutti giochi belli che hanno diverse cose in comune con *Putty Squad* tranne una: l'originalità. Ascoltate un consiglio: se avete un Amiga compratevi l'originale *Silly Putty* (sempre che non lo possediate già), mentre se siete dei fortunati possessori di Amiga CD32 correte a cercarne la relativa versione, ribattezzata per l'occasione *Super Putty*, ma non aspettatevi delle migliorie...**

Gonfiandovi potrete volare come un palloncino, ma ricordatevi che perderete un po' di energia e che potreste scoppiare.

PIEMONTE-VALLE D'AOSTA •**ALEX COMPUTERS** C.so Francia 333/4 TORINO•**ALEX COMPUTERS** V. Tripoli 179/b TORINO•**AMERICAN'S GAME** V. Sacchi 26/b TORINO•**COMPUTEL** C.so G.Cesare 56 Bis TORINO•**EURO COMPUTER** Via Bibiana 83/b TORINO•**MARCHISIO** Via Pollenzo 6 TORINO•**METRO PIEMONTE** V. P.Veronese 25 TORINO•**PLAY GAME SHOP** V. Carlo Alberto 39/e TORINO•**SOFTEL** V. Nizza 45/f TORINO•**TV MIRAFIORI** C.so Unione Sovietica 381 TORINO•**VIDEOSERVICE** V.le Vittoria 34 ALPIGNANO (TO)•**MONITOR** C.so Francia 92/c COLLEGNO (TO)•**ALEX** SHOPVILLE LE GRU V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO)•**TRONY** SHOPVILLE LE GRU V. Crea 10 GRUGLIASCO (TO)•**METRO PREALPI** V. Savona 97 MONCALIERI (TO) •**COMPUTER WORK** V. Rivoli 38/a ORBASSANO (TO)•**AGARTHI** V. Monte-grappa 112 RIVOLI (TO) •**TRONY** C.Comm.le PANORAMA V. P.L.Nervi 12 SETTIMO TORINESE (TO) •**SeM** C.so Stati Uniti 17 SUSA (TO)•**DELTALINE COMPUTER** Via dei Guasco 121 ALESSANDRIA•**PC GOLD** V. Gramsci 49 ALESSANDRIA•**ITACOM** C.so Torino 160 ASTI•**FATIMSYSTEM** V. Pellico 10 CUNEO•**ROSSI COMPUTERS** C.so Nizza 42 CUNEO•**ALGER** C.so Roma 62 SAVIGLIANO (CN)•**PERSONAL SOFT SERVICE** V. Giovanni XXIII 16 BORGO S. DALMAZZO (CN)•**EXPERT SISTEM ITALIA** V. Canobbio 16/a NOVARA•**K & G** V. Ranzoni 2 NOVARA •**PENATI** V. Mattei 49 NOVARA•**PROGRAMMA 3** V.le Buonarroti 8 NOVARA•**ELLIOTT COMPUTER SHOP** P.zza Don Minzoni 32 VERBANIA-INTRA (NO)•**ELETTRONICA DI BELLOMO** V. Scalise 5 VERCELLI•**MEGALOMANIA** V. G.Ferraris 90 VERCELLI•**CAMELOT** V. Micca 33 BIELLA (VC)•**CSI TEOREMA** V. Losana 9 BIELLA (VC)•**HOBBYLAND** V. Bertodano 1 BIELLA (VC)•**VALDIGNE OFFICE** V.le della Rimembranza 8 MORGEX (AO)

LOMBARDIA •**AG INFORMATICA** V. G.Silva 49 MILANO•**ALCOR** V. P.Sarpi 7 MILANO•**ALCOR 1** V.le Gran Sasso 50 MILANO•**ATHENA COMPUTER SHOPS** V.le Bligny 41 MILANO•**BCS** V. Montegani 11 MILANO •**COMPUTER DISCOUNT** V. Cenisio 12 MILANO•**COMPUTER HOUSE** V.le Montenero 15 MILANO•**COMPUTER STORE** V. Cardinal Mezzofanti 29 MILANO•**DELCOMINT** V. Broggi 17 MILANO•**ELETTRODATA** V. Capponi 5 MILANO•**E.B.C.** Libreria "Lo Scriba" L.go Augusto 8 MILANO•**GALIMBERTI** C.so Buenos Aires 74 MILANO•**GALIMBERTI** V. Canonica MILANO •**HOMIC SHOP** P.zza De Angeli 3 MILANO •**I BELÉE CONSOLLES DEPARTMENT** V.Lorenteggio 22/24 MILANO •**JOYSTICK FUN** V. Lorenteggio 38 MILANO•**KRAMER ELECTRONIC** V. Kramer 19 MILANO•**MARCUCCI** V. F.lli Bronzetti 37 MILANO•**MG SHOP** V. Lattuada (Ang. V. Montenero) MILANO•**NEWEL** V. Mac Mahon 75 MILANO•**NIKI SHOW ROOM** V. Tavazzano 14 MILANO•**PC POINT** V.le Monza 48 MILANO•**PER GIOCO** V. S.Prospero,1 MILANO•**PER GIOCO** V. Aldrovandi MILANO•**RIVOLA** V. Vitruvio 40/43 MILANO •**SUPERGAMES** V. Vitruvio 37 MILANO•**TC CENTRO** Gall. Corsia dei Servi 11 MILANO•**VIRGIN RETAIL** V. Dogana 2 MILANO•**VIRTUALI** V. Rasori 18 MILANO•**WAREHOUSE** C.so Buenos Aires 53 MILANO•**PENATI** V. Ticino 1 ABBIATEGRASSO (MI)•**GALIMBERTI** V. Naz. dei Giovi 28/30 BARLASSINA (MI) •**LOGIC** S.S.dei Giovi 34 BOVISIO MASCIAGO (MI)•**ART OF NESSIE** V. Grandi 17 CESANO BOSCONE (MI)•**METRO CEB** V. B. Croce Nuova Strada Vigevanese CESANO BOSCONE (MI) •**METRO LOMBARDA** V. Gozzano 19 CINISELLO BALSAMO (MI) •**PENATI** V. S.da Corbet-ta 49/b CORBETTA (MI)•**ARIVIVIS** P.zza I maggio 13 CORSICO (MI) •**ARCA** V. Trieste 13 GORGONZOLA (MI)•**INFOTECA** V. Saronnese 16 LEGNANO (MI)•**NEW GAMES** C.so Garibaldi 199 LEGNANO (MI)•**MORI SISTEMI** V. Pace 6 MEDA (MI)•**L'AMICO DEL COMPUTER** V.le Lombardia 17 MELEGNANO (MI)•**TUTTOSOFTWARE** V. Monti 5 MELEGNANO (MI)•**ACTE** V. Foscolo 48 MONZA (MI)•**BIT 84** V. Italia 4 MONZA (MI)•**PC DUE** V. Bor-gazzi 30/e MONZA (MI)•**IL CURSORE** V. Campo dei Fiori 35 NOVATE MILANESE (MI)•**TRONY** C.Comm.le C.SO EUROPA RHO (MI)•**TRONY** C.Comm.le FIORDALISO V. Curiel 25 ROZZANO (MI)•**METRO PADANA** V. XXV Aprile 23 S.DONATO MILANESE (MI)•**ATLANTIDE** V. Rossini 43 SEREGNO (MI)•**EASY SOFWARE** V. Gramsci 52 S.S. GIOVANNI (MI)•**ELECTA** L.go Giovanni XXIII 7/b SETTIMO MILANESE (MI)•**GALIMBERTI** V. Testi S.S. GIOVANNI (MI)•**PROXIMA CITTA' MERCATO** V. Padana Superiore 292 VIMODRONE (MI)•**MEGABYTE 2** V. Scuri 4 BERGAMO•**TINTORI** V. Broseta 1 BERGAMO•**MEDIA WORLD** C.Comm.le CURNO V. Fermi 1 CURNO (BG)•**COMPUTER DISCOUNT** C.so Cavour 62 BRESCIA•**G.VIGASIO** V. Trento 3 BRESCIA•**MASTER INFORMATICA** V. Ugoni 10 /b BRESCIA•**METRO SEBINO** V. Noce 116 BRESCIA•**TC CENTRO** V. V. Emanuele ang. V. Bulloni BRESCIA•**VIGASIO** Portici Zanardelli 3 BRESCIA•**MEGABYTE** V. Castello 1 DESENZANO DEL GARDA (BS)•**NEW GAME** V. IV Novembre 55 LUMEZZANE P. (BS)•**COMPUTER DISCOUNT** V.le Masia COMO•**GALIMBERTI** V. Paoli 47/a COMO•**IL COMPUTER DI FERRARI** V. Indipendenza 88/90 COMO•**LAGO** V. Benzi 18 COMO•**VIDEO ISLAND** V. Morazzone 13 COMO•**ELTONGROS** V. L.Da Vinci 54 BARZANO' (CO)•**GALIMBERTI** V. Risorgimento CASSINA RIZZARDI (CO)•**DATA FOUND** V. Volta 4 ERBA (CO)•**FUMAGALLI** V. Cairoli 48 LECCO (CO)•**MEDIAWORLD** C.Comm.le Mirabello V.le Lombardia 6 MIRABELLO DI CANTU' (CO)•**ERRE INFORMATICA** V. Milano 2/g CREMONA•**MONDO COMPUTER** V. Ghisleri 35/37 CREMONA•**PRISMA** V. B.da Dovara 8 CREMONA•**COMPUTER TIME** V. Beduschi 18 CASALMAGGIORE (CR)•**ELCOM** V. L.Comune 15 CREMA (CR)•**MONDO COMPUTER** C.Comm.le CREMONA 2 V. E.Berlinguer GATESCO P.(CR)•**MEGABYTE 4** V. P.F.Calvi 95 MANTOVA •**FUTURE LAND** V. Botturi 28 CASTEL GOFFREDO (MN)•**R.G.B. COMPUTERS** V. Gnutti 38 CASTIGLION DELLE STIVIERE (MN)•**URKA!!!** V. Uccelli 2/a SUZZARA (MN)•**ASSITEC** V. Trieste 97/a /b PAVIA•**LA VOCE DELLA LUNA** C.so Mazzini 1/b PAVIA•**SENNA** V. Calchi 5 PAVIA•**S.F. INFORMATICA** C.so Cairoli 57 PAVIA•**SW INFORMATICA** C.Comm.le MINERVA V. Battisti 42 PAVIA•**MEDIAWORLD** C.Comm.le MONTEBELLO V. Mazza 50 MONTEBELLO DELLA BATTAGLIA (PV)•**MAGIC SCREEN** V. Mazzini 44/a SONDRIO•**ALMOS** V. del Cairo 26 VARESE •**FLOPPY** V. Morazzone 2 VARESE•**FLOPPY** V. Carrobio 13 VARESE•**BUSTO BIT** V. Gavignana 17 BUSTO ARSIZIO (VA)•**MASTER PIX** V.Zap-pellini 4 BUSTO ARSIZIO (VA) •**METRO AL.IT** V.le Borri 39 CASTELLANZA (VA)•**MEDIAWORLD** V. Milano 99/103 GALLARATE (VA)•**IRPE** V. Brodolini 32 MALNATE (VA)•**GALIMBERTI** V. Lazzaroni SARONNO (VA) •**VIDEOLINE** V. Carcano 14 SARONNO (VA)

TRIVENETO •**CAPUTO** V. S.Marco 5193 VENEZIA•**SARTORELLO** V. Duca D'Aosta 4 CEGGIA (VE) •**SME** V. Orsato 5 MARGHERA (VE) •**GUERRA COMPUTER** V. Bissuola 20/a MESTRE (VE)•**METRO VENETO** SS.Romea ang.V. Colombara MESTRE (VE)•**SME** V. Torino 101 MESTRE (VE)•**TREKILOWATT** V. Felisati MESTRE (VE)•**MULTIMEDIA** V. Colombo 6 MIRANO (VE)•**SAR TORELLO** V. Venezia 8 PORTOGRUARO (VE)•**COMPUMANIA** V. C.Leoni 32 PADOVA •**COMPUTER MARKET** V. Giotto 29 PADOVA•**COMPUTER SACE** V. Carducci 26 PADOVA •**COMPUTER SHOP** CENTRO GIOTTO V. Venezia 61 PADOVA•**SARTO COMPUTER** P.zza Eremitani 17 PADOVA •**COMPUTER POINT** V. Borgo Padova 79 CITTADELLA (PD)•**OTC** V. Europa 2 GALLIERA VENETA (PD)•**CLINICA R. DEL COMPUTER** V. R.Margherita 7/9 ROVIGO •**E.L.B. TELECOM** V. Montello 13 /a TREVISO •**GUERRA COMPUTER** P.zza Trentin 6 TREVISO •**COMPUTER SHOP** CENTRO I GIARDINI DEL SOLE V. Europa CASTELFRANCO VENETO (TV)•**SIDESTREET** V. S.D'Acquisto 8 MONTEBELLUNA (TV)•**SME** V. Conegliano 59 SUSEGANA (TV)•**MCE ELETTRONICA** V. Pastore 60 VITTORIO VENETO (TV)•**COMPUGAMES** C.so Cavour 5/a VERONA•**GUERRA COMPUTER** Vicolo Volto S.Luca 6 VERONA•**MEGABYTE** V. XX Settembre 18 VERONA•**METRO ADIGE** V. Torricelli 17 VERONA•**ONE-BIT** V. M.Padri 7/a VERONA•**POWER MEDIA** P.zza S.Tomaso 10 VERONA•**C+S** V. Pascoli 40/d AFFI (VR) •**COMPUCENTER** (adiac.Citta' Mercato) BUSSOLENGO (VR)•**COMPUTER POINT** V. De Gasperi 98/a BUSSOLENGO (VR)•**TRONY** V. del Lavoro 43 BUSSOLENGO (VR)•**COMPUTERS CENTER** V. Cantore 26 VILLAFRANCA (VR)•**ECHOS** Centro Le Piramidi VICENZA •**ELETTRONICA BISELLO** V.le Trieste 427 VICENZA•**GUERRA COMPUTER** C.so S.Felice Fortunato VICENZA •**HAL** V.le Anconetta 119 VICENZA•**OTC** V. Divisione Folgore 24 VICENZA•**ALFA SYSTEMS** V. Garibaldi 3 ASIAGO (VI)•**OTC** V. P.Girardi 16 BASSANO DEL GRAPPA (VI)•**SIDESTREET** L.go Parolini 62 BASSANO DEL GRAPPA (VI) •**GUERRA COMPUTERS** V.le delle Industrie MONTECCHIO MAGGIORE (VI)•**TECNOCITY** V. Valposina 55 THIENE (VI)•**CRONST** V. Galilei 25 TRENTO•**EL DOM** V. Brennero 394 TRENTO •**MUSIC CENTER** V. Bolzano 39 TRENTO •**TOPWARE** V. Brennero 320 TRENTO•**AL RISPARMIO ROVERCENTER** V.le del Lavoro 18 ROVERETO (TN) •**COMPUTER POINT** V. Rovigo 22/a BOLZANO•**MACROMAT** V. Museo 54 BOLZANO•**METRO DOLOMITI** V. A.Volta 8 BOLZANO •**TOPWARE** V. dalla Chiesa 1/b LAIVES (BZ)•**CENTRO TRIESTINO INFORMATICA** V. Pascoli 4 TRIESTE•**COMPUTER SHOP** V. P.Reti 6 TRIESTE•**GUERRA COMPUTER** V. Fonderia TRIESTE •**MURRISOFT** V. Torrebianca 26 TRIESTE•**VIDEOLANDGAMES** V. Rismondo 4 TRIESTE •**D.P.** V. 9 Agosto 11 GORIZIA•**COMPUTER POINT** V. Bertossi 17 PORDENONE•**SME** V. Udine 28 ZOPPOLA (PN) •**MOFERT** V. Leopardi 24 UDINE•**POWER POINT** V. Cividale 118 UDINE •**SIDE** V.le Tricesimo 165 UDINE•**SIDE** V.le Palmanova 213 UDINE•**TERMINAL SYSTEM** V.le Tricesimo 181 UDINE •**ZAMI** V.le Ungheria 60 UDINE•**ZAMI** V. Gemona 32/a UDINE•**ZAMI** V. Mazzini 5 UDINE •**PUNTO ELETTRONICO** V. Vendramin 184 LATISANA (UD)•**SIDE** V. Nazionale 131 TAVAGNACCO (UD)

EMILIA ROMAGNA •**BRAIN PUMP** V. Timavo 7/b BOLOGNA •**CARTOLERIA PORTANOVA** V. Portanova 18/a BOLOGNA•**CARTOLERIA STERLINO** V. Murri 73/d BOLOGNA •**CARTOLERIA STERLINO** V. Indipendenza 66 BOLOGNA•**CARTOLERIA STERLINO** V. Lombardi 43 BOLOGNA•**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. E. Ponente 56 BOLOGNA•**ECS** V. Casarini 3/c BOLOGNA•**MORINI E FEDERICI** V. Marconi 28/c BOLOGNA •**SISTEMI APERTI** V. Imerio 10/e BOLOGNA•**IPERCOOP CENTRO BORGO** V. M.E.Lepido 184 BOLOGNA •**INFOMASTER** V. Porrettana 382 Casalecchio di Reno (BO)•**TRONY** SHOPVILLE GRAN RENO V. Bazzanese 88 CASALECCHIO DI RENO (BO)•**VILLE 93** SHOPVILLE GRAN RENO V. Bazzanese 88 Int.33 CASALECCHIO DI RENO (BO)•**METRO EMILIA** V. Saliceto 1 CASTELMAGGIORE (BO)•**MASTER SYSTEM** Centergross Blocco 28 Gall. B n.138 FUNO DI ARGELATO (BO) •**CITTA' COMPUTER** c/o Centro Leonardo V. Amendola 129 IMOLA (BO) •**HARD & SOFT SERVICE** Centro Leonardo V. Amendola 129 IMOLA (BO)•**HI-FI ALTA FEDELTA'** V. Cavour 16 IMOLA (BO)•**CENTRO UFFICIO** V. Liberta' 79 MEDICINA (BO)•**INFOMASTER** V. E.Levante 124 S.LAZZARO DI SAVENA (BO)•**BUSINESS POINT** V. C.Mayr 85 FERRARA •**ESTE SISTEMI** V. Bologna 53 FERRARA•**ON LINE** V. Darsena 126 FERRARA•**ON LINE SOFTWARE** V. Saraceno 78 FERRARA•**SOFT GALLERY** V. Mortara 60/b FERRARA•**ON LINE SOFTWARE** C.Comm.le TIGLI ARGENTA (FE)•**COMPUTER VIDEO CENTER** V. Campo di Marte 122 FORLI'•**NERI PUNTO GAMES** V. Zanchini 13 FORLI'•**NERI** V. Regnoli 92 FORLI' •**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V.le Europa 19 CESENA (FO)•**MEDIA WORLD** C. Comm.le ROMAGNA CENTER P.zza Colombo 3 SAVIGNANO SUL RUBICONE (FO) •**COMPUTER HOUSE** V.le Tripoli 193 RIMINI (FO)•**EASY COMPUTER E SOFTWARE** V. Pascoli 37/a RIMINI (FO)•**VISERBA COMPUTER SERVICE** V. G.Dadi 99/b VISERBA DI RIMINI (FO)•**CHECK COMPUTER** Str. S.Faustino 6/8 MODENA•**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. Bellinzona 29 MODENA•**LASERSYSTEM** V.Nonantolana 685/o MODENA•**ORSA MAGGIORE** P.zza Matteotti 20 MODENA •**ORSA MAGGIORE** C.Comm.le PORTALI V.le dello Sport 50/22 MODENA •**RED & BLACK COMPUTER** V. Monte Sabotino 1/e CARPI (MO) •**MICROINFORMATICA** V. Tien an Men 15 SASSUOLO (MO)•**BERTONI ROMANO** C.so Italia 28 VIGNOLA (MO) •**BLUE** C.Comm.le CENTRO TORRI V. S.Leonardo 69/a int. 42 PARMA•**ZANICHELLI** V. E.Casa 6 PARMA•**ZETA INFORMATICA** V. Emilio Lepido 6 PARMA•**E.M.A.**V. V.Aimi 2 FIDENZA (PR) •**DELTA COMPUTER** V. Martiri della Resistenza 15/g PIACENZA•**HIGH PRESTIGE** V. Carducci 4 PIACENZA •**COMPUTER HOUSE** V. Trieste 134 RAVENNA•**O.T.C.ITALIA** V. Faentina 94 RAVENNA•**PC SERVICE** V. Alberoni 32 RAVENNA•**ZUCCHERELLI** V. Cavour 74 RAVENNA •**ELECTRON INFORMATICA** V. F.lli Cortesi 17 LUGO (RA)•**PRISMA** V. Foro Boario 35 LUGO (RA)•**COMPUTERLINE** V. S.Rocco 10/c REGGIO EMILIA•**FROG** V. Emilia S.Stefano 9/c REGGIO EMILIA •**G.M. SYSTEM** V. Emilia Ospizio 52/a/b REGGIO EMILIA•**L'ALTRO MONDO** V. G.Davoli 5/b REGGIO EMILIA•**PAZZI PUPAZZI** V. Emilia Est 20 REGGIO EMILIA•**VIDEO HOUSE** V.le Olimpia14/a REGGIO EMILIA•**MEGABYTE INFORMATICA** V. 28 Luglio 59 BORGO MAGGIORE (RSM)•**SAN MARINO INFORMATICA** V. Cantu' 16 DOGANA (RSM)•**OFFICE AUTOMATION** V. dei Pini 11 DOMAGNANO (RSM)•**ELECTRONICS** V. G.da Carpi 209 FIORINA SERRAVALLE (RSM)

LIGURIA •**ABM COMPUTER** P.zza De Ferrari 2/r GENOVA•**ELITE COMPUTER** V. Orsini 31/r GENOVA•**FOTO MAURO** V. Canepari 183/r GENOVA•**GAMEMANIA** V. Piacenza 294/r GENOVA•**PLAYTIME** V. Gramsci 3-5-7 Rosso GENOVA•**RAINBOW COMPUTING** V. R. Gestro 10/a GENOVA•**METRO LIGURIA** V. Romairone 4/n BOLZANETO (GE) •**SALINI DAVIDE** V. Entella 172 CHIAVARI (GE)•**PAGLIALUNGA** V. Mazzini 4/e-19 RAPALLO (GE) •**COMPUTER UNION** V. Storace 4/6 r SAMPIERDARENA (GE)•**OFFICE & GAMES** P.zza Bianchi 9 IMPERIA •**CENTRO HI-FI VIDEO** V. Repubblica 38 SANREMO (IM)•**C.D. HARDWARE** P.zza Matteotti 14 LA SPEZIA•**SOFTMANIA** P.zza Caduti della Libertà 25 LA SPEZIA•**BLASTER** Vico dei Crema 13/r SAVONA•**CELESIA ENZA** V. Garibaldi 144 LOANO (SV)

TOSCANA •**ABACO** V. C.del Prete 27/r FIRENZE•**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V.le Don Minzoni 31/a FIRENZE •**COMPUTER TIME** V. G. dei Mangnalli 2/r FIRENZE•**DEDO SISTEMI SHOP** V.le Europa 96 FIRENZE•**DEDO SISTEMI SHOP** V. Cavour 170/r FIRENZE•**DEDO SISTEMI SHOP** V. di Novoli 42/b FIRENZE•**GPL MARZOCCO** V. de' Martelli 6 FIRENZE•**HYPERMEDIA** V. Maso di Banco 26 FIRENZE•**MATRIX COMPUTER** V. Demidoff 85 FIRENZE•**NEW COMPUTER SERVICE** V. Alfani 2/r FIRENZE•**PUNTO SOFT** V. Torricoda 1/r FIRENZE•**PUNTO SOFT 2** V. R.Tedalda 39/b FIRENZE•**PUNTO SOFT 3** V.le Guidoni 77/b FIRENZE•**TELEINFORMATICA TOSCANA** V. Bronzino 36 FIRENZE•**P.B.S.** V. P. Neruda 11 CERTALDO (FI)•**POLO ELETTRONICA** V. Romano 76 /b/c CERTALDO (FI)•**WAR GAMES** V. R. Sanzio 126/a EMPOLI (FI)•**CD PRATO** V.le Montegrappa 155 PRATO (FI)•**COMPUTER DREAM** V. F.Strozzi 89/b PRATO (FI)•**FLOPPY** V. Silvestri 15 PRATO (FI)•**LIBRERIA AL CASTELLO** V.le Piave 12/14 PRATO (FI)•**RED POINT** V. Zarini 184 PRATO (FI)•**DEDO SISTEMI SHOP** V. Paoli 11 SCANDICCI (FI)•**PUNTO SOFT 4** V. Alfieri 10 SCANDICCI (FI)•**METRO TOSCANA** V. del Cantone 4 SESTO FIORENTINO (FI) •**HYPERMEDIA** V. Gramsci 13 SIGNA (FI)•**CD AREZZO** V. M. Perennio 58 AREZZO •**MULTIDEIT** P.zza Risorgimento 10 AREZZO•**READYTEC** V.le Michelangelo 104 AREZZO •**EUROMEDIA** V. Lavagnini 219 S. GIOVANNI VALDARNO (AR)•**COMPUTER SERVICE** V. dell'Unione 7 GROSSETO•**COMPUTER SERVICE** V. Piro 21 ORBETELLO (GR)•**VIDEOMANIA** V. Roma 38 PORTO S.STEFANO (GR)•**DRAGON'S LAIR** V. Garibaldi 44 LIVORNO•**ETA BETA** V. S.Francesco 30 LIVORNO •**FUTURA 2** V. Cambini 19 LIVORNO•**MULTIMEDIA** C.so Matteotti 48 CECINA (LI) •**SHASTA** Loc.Antiche Saline PORTOFERRAIO (LI)•**PERNA GIANNI** V. R.Margherita 16 ALTOPASCIO (LU)•**IL COMPUTER** V. Colombo 216 LIDO CAMAIORE (LU)•**DEDO SISTEMI SHOP** P.zza Dante 10 VIAREGGIO (LU)•**LOGICA D.D.P.** V. C.G. Sforza 17 AVENZA CARRARA (MS)•**FLOATING POINT** Gall. L.Da Vinci 32 MASSA (MS)•**TECNINOVAS** P.zza Guerrazzi 19 PISA•**DIGITAL WORLD** V. Calatafimi 9/a CASTELFRANCO SOTTO (PI)•**METRO ARNO** V. Fagiana Sud OSPEDALETTO (PI)•**ELECTRONIC DREAMS** V. Dante 77 PONTEDERA (PI)•**MATEX** V. Saffi 33 PONTEDERA (PI)•**COMPUTERMANIA** V.le Adua 183/b PISTOIA•**ELECTRONIC SHOP** V. Madonna 49 PISTOIA•**SI SIRIUS ITALIA** V. I Maggio 283 MASSA E COZZILE (PT) •**BIANCHI ELETTRONICA** Str. Massettana Romana SIENA•**BROGI RENATO** V. Camollia 20 SIENA•**SILOG** V. Bandini 17/21 SIENA•**VUEMME ELETTRONICA** V. Casini 43 CHIANCIANO TERME (SI) •**READYTEC** V. F.Filzi 15 CHIUSI SCALO (SI)•**ELETTRONICA** V. delle Lettere 46 MONTEPULCIANO (SI)•**COMPUTERMANIA** V. della Repubblica 133 POGGIBONSI (SI)•**PUNTO SOFT 3** V. del Commercio 29 POGGIBONSI (SI)

UMBRIA •**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. M. Angeloni 68 PERUGIA•**MIGLIORATI** V. S.Ercolano 3/10 PERUGIA•**SELD UMBRIA** V. Firenze 30/32 FERROCAVALLO (PG)•**ETABETA** P.zza S.Domenico S.N. FOLIGNO (PG)•**ABAX** V. P. Romana 118 GUBBIO (PG)•**SINTHESYS 91** V. Adriatica 111 PONTE S.GIOVANNI (PG)•**CIEM MINUTI** Ferriera Torgiano S.SISTO (PG)•**SELD UMBRIA** V. G.Dottori 90 S.SISTO (PG) •**ETA BETA** V. Filosofi 79 SPOLETO (PG)•**ETABETA** V. Cacciatori delle Alpi 55/57 SPOLETO (PG) •**GIVUERRE** V. Roma 47/f UMBERTIDE (PG)•**TECNOUFFICIO** V. P.S. Angelo 18 TERNI

LAZIO •**ARICO' GIOVANNI** V. Magna Grecia 71 ROMA•**CAMPA ADOLFO** V. Prenestina 426 ROMA •**CARDINALE** V. Tuscolana 238 ROMA•**CD ROMA** V. Anastasio II 338 ROMA•**CD ROMA** V. Merulana 245 ROMA•**COMPUTERSHOP** V. della Meloria 19 ROMA•**DR.SOFT & MR.HARD** V. Amatrice 24 ROMA•**ELETTRONIC 69** C.Comm.le LA ROMANINA Box 69 ROMA•**ELETTRONICA di Milazzo** V.le M.F.Nobiliore 16/22 ROMA•**FULL SERVICE** V. Valerio 90 ROMA•**GAME CENTER** V. delle Palme 56/a/b ROMA•**INTELDATA** V. Casilina 434 ROMA•**M.ELECTRONIC** C. Comm.le I GRANAI V. Nuvolari ROMA•**MA.CO** V. Tiburtina 367 ROMA•**MASTER SOUND** V. Candia 56 ROMA•**METRO AURELIA** G.R.A. 33 Pescaccio V. di Brava ROMA•**METRO IMPORT** V. Donatello 37 a/b/c ROMA•**MICROCENTER** V. della Grande Muraglia 6264 ROMA•**MONDO PERSONAL** V. G.Mirri 19 ROMA•**ODIS** P.zza Ponte Lungo 3 ROMA•**ORESTINI** V.le Ippocrate 56 ROMA•**REDWOOD** V.le Tirreno 207 ROMA•**ROCCHI ILVO** V. Boldrini 14 /h ROMA•**ROMA GIOCHI** V. degli Scipioni 109 ROMA•**SPARAPANI** V. Cimarosa 11 ROMA•**SPAZIO PC** V. Chopin 27 ROMA•**TAKE AWAY** V. Tripolitania 164 ROMA•**GEDY** V. Bengasi 20 ANZIO (RM)•**METRO LATINA** V. Laurentina Km.9 CECHIGNOLETTA (RM)•**COMPUTER SCHOOL 2000** V. Mura dei Francesi 99 CIAMPINO (RM)•**L'ANGOLO DEL COMPUTER** V. delle Case Nuove CIVITAVECCHIA (RM)•**INFOLANDIA** V. Fontana dell'Oste 20 COLLEFERRO (RM)•**COMPULAND** V. delle Ombrine 35 FIUMICINO (RM)•**2EMME** V. R.Margherita 21/a LADISPOLI (RM)•**METRO INCO** G.R.A. Km.36.300 LA RUSTICA (RM)•**M.M SOFTWARE** V. Olivieri 59/b OSTIA LIDO (RM)•**TOP COMPUTER CLUB** V. della Stazione del Lido 34 OSTIA LIDO (RM)•**INFOSERVICE** V. Latina 24 SANTA MARINELLA (RM)•**S.A.M.** V. S.Pietro 43 VELLETRI (RM)•**COMPUTER DISCOUNT** C.Comm.le MORBELLA V. del Lido LATINA•**ENERGIA 2000** V. dei Bruzi 39 LATINA•**KEY BIT ELETTRONICA** V. Cialdini 8 LATINA•**COMPUTER SHOP**- MERCATONE Z V. S.Rufina CITTA' DUCALE (RI)

MARCHE •**COMPAGNIA ITALIANA COMPUTER** V. De Gasperi 78 ANCONA •**ELAN COMPUTER SHOP** V. Torresi 37 ANCONA•**EMJ** P.zza Repubblica 5 JESI (AN) •**COMPUTER SERVICE** C.so Matteotti 51 CHIARAVALLE (AN)•**FIORETTI E VACCARINI** V. Leopardi 55/c FALCONARA (AN)•**PRISMA** V. S.Francesco 24 JESI (AN)•**MICROWORLD** V. Flaminia 232 TORRETTE (AN)•**COMPUTER POINT** C.so Mazzini 282 ASCOLI PICENO •**COMPUTER STORE** Contrada Massa 45 SS210 FERMO (AP)•**TRIOZON INFORMATICA** V. B.Buozzi 16 PORTO S. GIORGIO (AP)•**ZERO UNO COMPUTER** V. Ulpiani 2 S.B.DEL TRONTO (AP)•**MEDIA SHOP** V. Lanza 42 PESARO•**PERSONAL COMPUTER** V. Ponchielli 2 PESARO •**COMPUTER CENTER** V.le Garibaldi 102 FANO (PS)

ABRUZZO/ MOLISE •**VIDEOCOMP** V. Trieste 18/20 AVEZZANO (AQ)•**CHIP COMPUTER** V. Milano 76/6 PESCARA•**COMPUTER MARKET** V. Trieste 79/81 PESCARA•**INFOLAND** V. Pepe 89 PESCARA•**MEGA COMPUTER** V. Nazionale Adriatica 76 PESCARA•**CIABATTONI LUIGI** C.Comm.le I PORTICI V. G.Di Vittorio GIULIANOVA LIDO (TE)•**ELETTROMARKET** V. D'Annunzio 31 MARTINSICURO (TE)•**ECOM SYSTEM** V. G.Albino 11/13 CAMPOBASSO•**COMPUTER SHOP** V. F.D'Ovidio 17 TERMOLI (CB)

CAMPANIA •**CD NAPOLI** V. P.Tosti 28/30 NAPOLI•**COMPUTERMANIA** V. C.Corelli 35 NAPOLI •**EUROSISTEM** Via Bernini 80 NAPOLI•**LA CAMERA OSCURA** V. Castellino 22 NAPOLI•**LA CASA DEL RASOIO** P.zza Garibaldi 75 NAPOLI•**GIOCO E STRATEGIA** Salita Arenella 22/d NAPOLI•**MEGASYSTEM** V. E. Bellini 5 NAPOLI•**MFC QUAGLIA** Casata S.Marco 11 NAPOLI •**MICROSERVICES** V. Scarlatti 150 NAPOLI•**PITAGORA** V. L.Giordano 77 NAPOLI•**SACA** V. Medina 67 NAPOLI•**SAGMAR** V. S.Lucia 132 NAPOLI•**TEKNO HOUSE** V. Nazionale 6/b/c NAPOLI•**TOP VIDEO** V. S.Anna dei Lombardi NAPOLI•**EUROMERCATO** C.so Vittorio Emanuele 416 CASORIA (NA)•**DATASYS V. Roma 104** CASTELLAMARE DI STABIA (NA)•**TRONY** C. Comm.le MUGNANO V. P.Nanni 54 MUGNANO (NA)•**INFORMATICA ESSE** V. Libertà 258 PORTICI (NA)•**TEMA** V. Pittore 153 S.GIORGIO A CREMANO (NA)•**COMPUTER CITY** V. Capazzi 4 AVELLINO•**CTA INFORMATICA** V. Capozzi 4 AVELLINO•**LANZETTA GIOCATTOLI** V. Carducci 45 AVELLINO•**VIDEOMANIA** Via Benevento 72 MONTESARCHIO (BN)•**NEW MEDIA** Via De Gasperi 42/44 CASERTA•**NEW COMPUTER MARKET** C.so Garibaldi 65 SALERNO•**COMPUTER SERVICE** V. L.Da Vinci 91 SCAFATI (SA)

PUGLIA •**CD BARI** V. Capruzzi 128 BARI •**CENTRO COMPUTER** V.le Unità d'Italia 61 BARI•**COMPUTER CLUB** V. Re David 199/b BARI •**COMPUTER SERVICE** V. Davanzati 31 BARI•**KORUS COMPUTERS** V. Iachini 78 BARI •**LEVANTE COMPUTER** V. de Giosa 73 BARI•**METRO LEVANTE** V. la Rotella Zona Industriale BARI•**REGNO DEI BIMBI** V.le Einaudi 17 BARI•**WILLIAM'S COMPUTER** V.le Unita' D'Italia 79 BARI•**COMPUTER SHOP** V. Carli 17 BARLETTA (BA)•**DI MATTEO ELETTRONICA** V. Pisacane 11 BARLETTA (BA)•**I.E.I.** V. Celiberti 9 GIOIA DEL COLLE (BA)•**DATA BASE SISTEM** V. Fermi 23 VALENZANO (BA)•**INFOPROGRAM** V. Isonzo 4/a BRINDISI•**OLICOM** V. Indipendenza 32 BRINDISI•**CALI' & C.** C.so Garibaldi 131 FASANO (BR)•**COMPUTER DISCOUNT** V. Mazzarella 31 LECCE•**TREVISI** V. Giusti 2 LECCE•**PROGETTI INFORMATICI** V.le Magna Grecia 108 TARANTO

CALABRIA •**MICROELETTRONICA** V. Volta 7 LAMEZIA TERME (CZ)•**KERNEL INFORMATICA** V. Turati 5 VIBO VALENTIA (CZ)•**COMPUTER POINT** C.so d'Italia 117/119 COSENZA•**SIRANGELO COMPUTER** V. Parisio 25 COSENZA•**COMPUTER SERVICE** C. Comm.le Gefa V. della Libertà AMANTEA (CS)•**COMPUTER EXPO** V. Nazionale 148/150 CETRARO (CS)•**CONSOLE POINT** V. Alfieri - Pal. Gemelli RENDE (CS)

SICILIA •**BASIC** V. Sammartino 32 PALERMO•**DATAMAX** V. Campolon 39 PALERMO•**F.C.F. EXPERT** V. Da Vinci 254 PALERMO •**HOME COMPUTER** V.le Alpi 50/c PALERMO•**LA ROSA** V. Dante 9/a/b BAGHERIA (PA) •**NEW SYSTEM** C.so Umberto I 321 S. GIUSEPPE JATO (PA)•**AG COMPUTER** V. S.Girolamo 7 AGRIGENTO•**COMPUTERLINE e ELECTRONICS** V. Callicratide 104 AGRIGENTO•**DATA BIT 2000** V. Verdi CASTELTERMINI (AG)•**AZETA** V. Canfora 140 CATANIA•**CA VER** V. Imperia 15 CATANIA•**TECNO FORNITURE** V. F.39 8 GELA (CL)•**L.A.R.A.** V. Regina Elena 37 MISSEMI (CL)•**VIRGINIA GIUSEPPE** V. Madonna della V. 83 CALTAGIRONE (CT)•**GRIGIO BLU** V. Roma 368 ENNA•**LO PRESTI INFORMATICA** V. Falautano 3/7 ENNA•**NUOVA DIMENSIONE** V. Regina Elena 143 MESSINA•**QUASAR SISTEMI** V. Canova 47 MESSINA•**BIT INFORMATICA** V. Paestum 21 RAGUSA•**HOME COMPUTER** V. Galvani 29 RAGUSA•**COMPUTER TIME** V. Filisto 29 SIRACUSA•**LINEA UFFICIO** P.zza V.Veneto 24 AVOLA (SR)•**COMPUTER TIME** V. Garibaldi 110 FLORIDIA (SR)•**VITTORIO SAVONA** V. Fardella 69 TRAPANI•**BASIC** C.so VI Aprile 332 ALCAMO (TP)•**PUNTO UFFICIO** V.le Da Vinci 134/b CASTELLAMARE DEL GOLFO (TP)•**C.V. ELECTRONICS CENTER** V. Mazzini 39 CASTELVETRANO (TP)•**BIT INFORMATICA** V. Castelvetrano 31/a/b/c MAZZARA DEL VALLO (TP)•**R.T.O.** V. Mazzini 7/a CASTELVETRANO (TP) •**TECNOCARTA** V.le Gramsci18/20 PARTANNA (TP)

SARDEGNA •**COMPUTER HOUSE** V. Cavalcanti 7 CAGLIARI•**COMPUTER POINT** V. Cavaro 21/b/c CAGLIARI•**COMPUTER SHOP** V. Oristano 12 CAGLIARI•**TRONY** C.Comm.le MARCONI V. Doglianova 35 Loc. PIRRI (CA)•**VIDEO GAMES** V. dei Mille 17 SASSARI

BUMP'N'BURN

Se da piccoli passavate i vostri pomeriggi attaccati al televisore a seguire le avventure di Penelope Pitstop e di Dastardly & Muttley al Wacky Races, sarete certamente interessati a questo titolo di casa Grandslam che si ispira a quel cartone animato.

A *Bump'n'Burn* è possibile giocare anche in due con l'opzione split screen che rimane molto fluida e veloce.

Purtroppo ci sono alcuni lati negativi: ad esempio il segnalatore della posizione in gara non è sempre precisa e distrae il giocatore.

Se vi è capitato di giocare, magari a casa di un amico che tiene sotto il letto la collezione completa di Game Power, a *Super Mario Kart* per Super Nintendo, le immagini in queste pagine ve lo ricorderanno sicuramente, e non a caso.

Un gioco che prende spunto da un titolo così famoso per una sorta di conversione sul computer di casa Commodore e che presenta in copertina i voti ricevuti dalle più importanti riviste inglesi (92% su Amiga Action; 90% su The One Amiga e 87% su C.U. Amiga), si prende una bella responsabilità nei confronti dell'acquirente che, una volta tolti i dischetti dalla scatola, si appresta a inserirli nello slot del drive per cominciare la sua prima partita. In effetti, le aspettative potrebbero essere molto alte, a meno che non siate i recensori di una rivista che, nel giro di un paio di anni, hanno visto passare sugli schermi dei più disparati sistemi di computer e console, praticamente di tutto. Così il mio stato d'animo, mentre il led del drive si accendeva a singhiozzo, non era particolarmente entusiasta né particolarmente scettico: lo stato d'animo di chi, insomma, si prepara a giocare a un titolo che non ha mai sentito nemmeno nominare in vita sua e che sa che dovrà scrivere su di esso qualche migliaia di caratteri di recensione. Dopo qualche minuto di schermate di introduzione, di opzioni, di personaggi che si susseguivano sullo schermo mi sono chiesto, spazientito, quando avrei cominciato a giocare (per parafrasare Malcolm di "Jurassic Park": "si possono fare gare automobilistiche nel vostro gioco di gare automobilistiche?"). E questo, fondamentalmente, è il più grosso problema di *Bump'n'Burn*: i caricamenti. Se non avete la fortuna di possedere un Amiga 1200 e non avete, di conseguenza, installato la apposita versione da hard-disk, vi capiterà di poter tranquillamente mettere la caffettiera sul fornello, di potervi accendere una sigaretta, andare in bagno a schiacciarvi quel brufolino che vi fa così male dietro all'orecchio sinistro, tornare, versare il caffè nella tazza, bervelo, spegnere la sigaretta e rispondere a un paio di telefonate, prima di passare da una gara all'altra. In pratica, una partita completa a questo gioco (compreso l'utilizzo dei crediti a vostra disposizione, per la precisione tre), potrà portarvi via

Una partita completa potrà portarvi via un intero pomeriggio, solo che più di metà di esso lo passerete a guardare lo schermo che vi chiede di compiere misteriosi swap fra i vari dischi

Quando giocate da soli potete scegliere di avere una visuale a schermo pieno o con la mappa nella parte inferiore del video.

Questi ponti di tronchi sono molto pericolosi: è facile sbandare in controsterzo e finire nel burrone: fate molta attenzione.

un intero pomeriggio, solo che più di metà di esso lo passerete a guardare lo schermo che vi chiede di compiere misteriosi e continui swap fra i vari dischetti (ben sei) su cui risiede. Dopo un po', più che uno dei fantasiosi piloti in gara, vi sentirete come Fargetta o Deejay Molella... Tranne che l'unica musica che riuscirete a produrre sarà un motivetto triste e monotono capace di produrre in voi crisi frenetiche di schizofrenia. Giungiamo dunque all'inevitabile carrellata sulle caratteristiche tipiche del gioco, in particolar modo i diversi personaggi selezionabili e i circuiti su cui potrete gareggiare. I corridori sono dei più strani: dai fratelli castoro, ai gemellosauri, da Mr. Fabulous (clone spudorato di Peter Perfect del "Wacky Races")

Nel livello del vulcano, a volte, verrete sorpresi da una terribile pioggia di fuoco che potrà farvi rallentare la corsa.

Giocare con la mappa sullo schermo è alquanto inutile: tanto non riuscirete a seguire i vostri movimenti e vi ridurrà soltanto la visuale.

a Loretta Lamour (copia della bellissima Penelope Pitstop), dal Colonnello Carnage a Eric Eskimo, per finire con Frank N. Steiner.

I circuiti sono gli scenari ideali per dei cartoni animati: dalla zona di guerra (in cui il Colonnello si trova molto a suo agio) alla vera e propria pista da gara (una seconda casa per Mr. Fabulous), dai fiordi ghiacciati di Eskimo alla foresta dei castori, dal cimitero infestato al mondo dei dolci e delle caramelle di Loretta, fino al vulcano, casa dei dinosauri, con fiumi di lava e pioggia di fuoco. Naturalmente sulla pista ci sono ostacoli di ogni genere ma anche molte monete e bonus vari: dalle taniche d'olio e le mine per toglervi i nemici dalle calcagna, al turbo per sfrecciare via, e all'invulnerabilità, che vi permette di colpire gli ostacoli senza essere rallentati; dai fumogeni per confondere gli avversari al bonus di "rimbalzo" con cui, colpendoli, potrete lanciarli fuori di pista; dai muri magici che rallentano i concorrenti, al super salto per superare gli ostacoli, fino all'invisibilità, che vi consente di tirare dei brutti scherzi a chiunque senza essere visti. Avrete a vostra disposizione anche delle armi da lanciare brutalmente addosso agli altri per farvi strada (particolare che ricorda molto da vicino i gusci di tartaruga usati da Mario e company in *Super Mario Kart*).

L'idea di fondo non è molto originale, tuttavia alcuni particolari sono abbastanza vari e innovativi da rendere le gare interessanti: l'unica vera pecca sono i caricamenti che, coloro che non hanno un Amiga 1200, dovranno sorbirsi... Senza dubbio questo aspetto della programmazione poteva essere più curato.

Yuri Abietti

NB – nota bene

Se vivete per il volante e per l'ebbrezza della velocità però non amate le simulazioni di guida troppo accurate e realistiche (come i vari *Indycar Racing* o *F1 GP*), vi consiglio di dare un'occhiata alla serie *Lotus* della Gremlin: *Lotus Turbo Challenge*, soprattutto il secondo episodio, per quello che riguarda i miei gusti, dà una sensazione di velocità, senza nulla togliere al divertimento arcade, che è molto raro trovare in qualsiasi altro gioco Amiga.

Genere Guida
Casa Grandslam
Sviluppatore Interno

- Piste e personaggi divertenti
- Gioco abbastanza veloce

- Poca varietà di gioco
- Caricamenti lentissimi
- Alcune imperfezioni nelle posizioni dei concorrenti

Versione Amiga

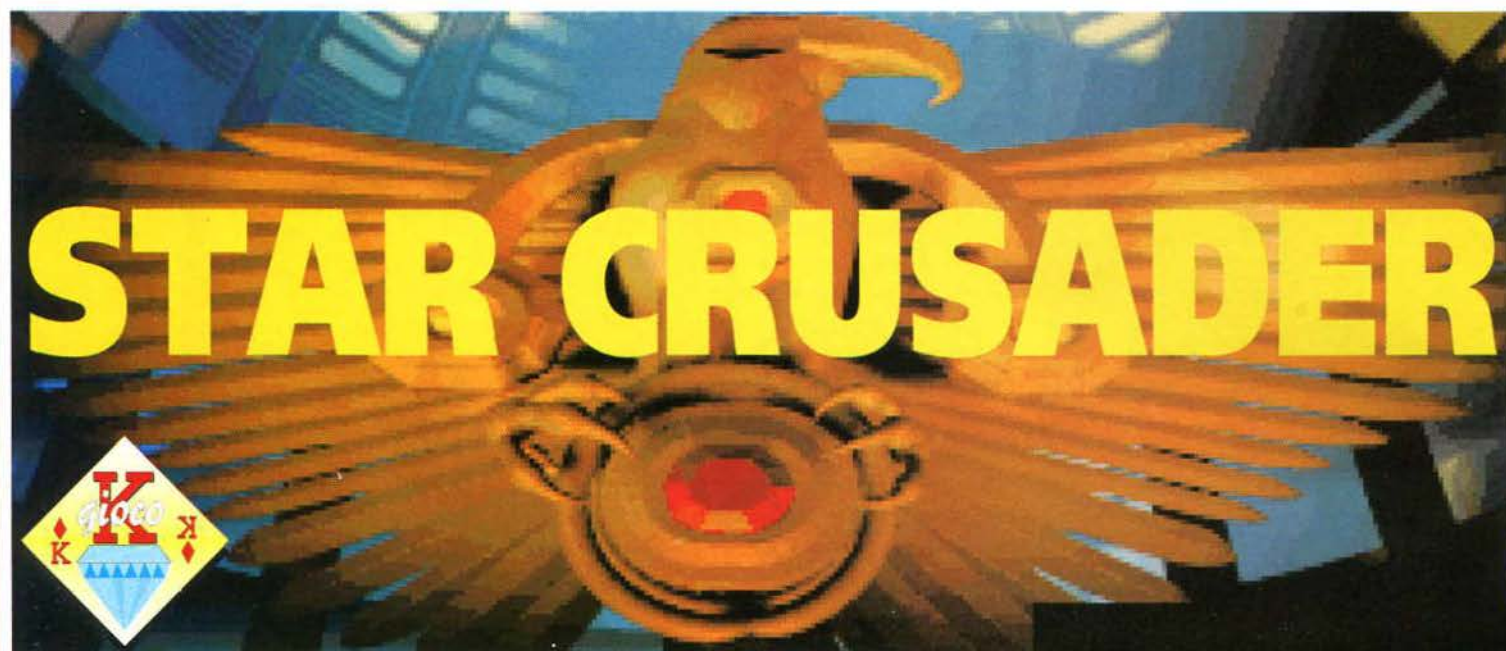
Il gioco risiede su sei dischetti, non installabili. I caricamenti sono terribilmente lunghi tolgono molto del divertimento e della giocabilità. La grafica è buona, anche se lo stesso non si può dire del sonoro, e il sistema di controllo, all'inizio, è un po' macchinoso.

Versione A1200

L'unica differenza (non da poco) rispetto alla versione per tutti gli altri Amiga (ad eccezione, ovviamente, del 4000), è la possibilità di installare i dischetti su hard disk in modo da giocare in maniera molto più veloce e fluida.

I presupposti di partenza sono sicuramente buoni, anche se non particolarmente originali. Il tutto è stato condito con elementi, bonus, difficoltà varie sul percorso abbastanza originali e una grafica piuttosto carina, tipica dei giochi che si rifanno al mondo dei cartoni animati. Le note dolenti, però, sono abbastanza pesanti: tanto per cominciare si tratta di un titolo giocabile a tutti gli effetti soltanto nella versione installabile per 1200 (dati i tempi di caricamento veramente noiosi); e poi la parte di "gestione" dell'automezzo al di fuori della gara è estremamente limitata e, inoltre, ci sono alcune imperfezioni nel calcolo delle posizioni delle macchine durante la gara, particolare che può creare non poche incertezze nel giocatore.

CURVA INTERESSE PREVISTO

Perfidi alieni! Non solo non accettano di essere educati e migliorati a suon di torpedini spaziali, ma si oppongono all'invasione del glorioso Impero Gorene

Gli incalliti videogiocatori amanti delle simulazioni spaziali sono ormai abituati a combattere quasi sempre dalla parte del più debole, sia per scalcinate aggregazioni di Ribelli, come in *X-Wing*, oppure per difendere come al solito il nostro pianetino dall'ingerenza di spietati alieni, come nella fortunata serie di *Wing Commander*; beh, seguendo l'esempio del mitico *Tie Fighter*, in *Star Crusader* la situazione è a dir poco ribaltata!

L'Impero umanoide di Galene, un immenso conglomerato di mondi simile all'Impero Romano della nostra storia passata, ha recentemente scoperto un intero settore di spazio non ancora esplorato, denominato Ascalon Rift. Anche se i Gorene si ritengono, in completa buona fede, dei liberatori che importano uno stile di vita e un sistema politico, economico e militare nell'intento di migliorare le società aliene, le razze indigene di Ascalon Rift li hanno logicamente accolti combattendoli come veri e propri invasori.

Il vostro inusuale e, almeno all'inizio, disorientante obiettivo, quale ufficiale del gruppo d'Elite di caccia stellari dell'Impero, è di combattere questa Alleanza Ribelle con ogni mezzo e di soggiogare l'intero settore nel giro di soli tre mesi.

All'inizio della Campagna dovrete semplicemente eseguire gli ordini dei superiori che, seguendo una tecnica ormai ben collaudata, sono dettagliatamente spiegati dal solito briefing e dall'immancabile mappa computerizzata. Le missioni vanno dalla ricognizione di aree "sospette" all'interdizione di caccia avversari, fino ai classici attacchi su grande scala contro enormi navi da battaglia o interi spazioporti.

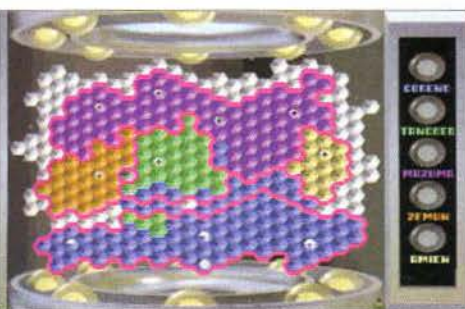
Il fulcro vero e proprio del gioco, ovvero la simulazione di volo spaziale, ricorda molto il glorioso antenato di questo genere, l'indimenticabile *Wing Commander*, anche perché il sistema di controllo dei caccia e i singoli comandi della tastiera sono praticamente identici allo strabiliante (almeno per i tempi in cui è uscito) gioco della Origin.

La dinamica di gioco, grazie alla sua frenesia, alla bella grafica e al sonoro eccitante, è veramente coinvolgente

Anche la grafica, al contrario del più recente *Tie Fighter*, segue la strada indicata qualche anno fa dai programmatori al servizio di Lord British, ed è ottenuta sovrapponendo il texture map su

Per attaccare le basi nemiche senza rischiare di lasciarci le penne dovrete trovare gli angoli ciechi delle numerose torrette laser.

Ogni tanto assisterete a delle sequenze in rendering: l'unico difetto è che il movimento delle labbra non è sincronizzato con la voce.

Esistono pochi simulatori spaziali che rappresentano una valida alternativa a *Space Crusader*: la Origin, che tra l'altro ha inaugurato questo "genere", vi mette a disposizione *Wing Commander*, il suo naturale seguito *Wing Commander II* e una serie di prodotti simili, da *Privateer* al più militaristico *Wing Commander Armada*, senza dimenticare l'imminente terzo capitolo della serie. D'altro canto, la LucasArts ha prodotto il fortunatissimo *X-Wing* e l'altrettanto mitico *Tie Fighter* ispirati ai duelli spaziali di "Guerre Stellari". Inoltre, se avete apprezzato *Star Crusader*, sarete felici di sapere che è già prevista l'uscita di un altro gruppo di missioni denominato *The Mystery of Grinmada*!

La "carta politica" dell'Ascalon Rift vi permette di tenere sempre sott'occhio i progressi militari delle due parti in lotta.

Naturalmente è possibile disabilitare i sistemi di controllo delle astronavi nemiche per poterle catturare con l'immancabile raggio traente o per distruggerle senza troppi problemi.

poligoni tridimensionali e combinando efficacemente il tutto con un buon uso delle fonti di luce e del Gouraud Shading.

La vera novità di *Star Crusader* è che la trama del gioco è "aperta": in primo luogo, se non riuscite a completare una missione con successo, raramente incontrerete il fatidico Game Over (a noi è capitato solo una volta!), ma piuttosto accederete a delle missioni complementari mirate a recuperare gli obiettivi mancati: per esempio, se non riuscite a effettuare l'interdizione di alcuni satelliti sospettati di contenere carburante, non potrete bloccare i pesanti incrociatori militari negli astroporti e dovrete di conseguenza affrontarli direttamente in battaglia. Pensate che per completare il gioco "linearmente", senza cioè fallire più di una missione o due, dovrete imbarcarvi in "solo" una cinquantina di missioni, mentre in totale ne sono previste ben 104!

Inoltre, verso la metà della "storia", potrete scegliere se continuare a eseguire gli spietati ordini dei vostri superiori, oppure se defezionare e passare al comando della Ribellione stessa, con tanto di base segreta su uno sperduto pianeta desertico (non vi ricorda niente?, NdR). Questo vi dà la possibilità non solo di pilotare anche i numerosi e stravaganti caccia dell'Alleanza Aliena, ma vi spinge anche a giocare una seconda volta per provare l'ebbrezza di combattere per gli ex-nemici.

Tra l'altro è molto divertente, dopo aver completato *Star Crusader* sotto una delle due bandiere, ricominciare schierandosi dall'altra parte; infatti diverse missioni vengono affrontate in modo diametralmente opposto. Facciamo un esempio: se in una certa missione come Imperiale dovete attaccare una nave diplomatica aliena, vi verrà detto che su quello Shuttle si sono riuniti i capi della Resistenza per decidere nuove strategie terroristiche, mentre se arrivate alla stessa missione dall'altra parte della barricata, il briefing vi spiegherà che i perfidi assassini Imperiali stanno cercando di nuovo di attaccare una nave indifesa. Un bel cambiamento , no?

Paolo Paglianti

L'Intruder è un particolare caccia Imperiale da ricognizione che vi permette di eludere i radar avversari.

Genere Simulatore Spaziale
Casa Gametek
Sviluppatore Take 2

- Trama molto aperta
- 104 missioni!
- Possibilità di interpretare sia il "buono" che il "cattivo"

- Rischiate di perdervi qualche missione...
- Grafica renderizzata un po' approssimativa

Versione PC CD-ROM

La versione per CD ROM è molto più ricca di quella su dischetti: per installarla avrete bisogno di una decina di MB liberi su Hard Disk, di 4 MB di memoria e, preferibilmente, di un lettore CD ROM a doppia velocità. Il gioco dà il meglio di sé stesso dai 486DX a 33 MHz in su, ma eliminando texture mapping e Gouraud Shading può girare abbastanza fluidamente anche su un 386. Per quanto riguarda le schede sonore, è necessario avere una Sound Blaster per i suoni digitalizzati e gli effetti sonori, mentre per la musica sono riconosciute quasi tutte le schede Midi.

Versione PC

Non abbiate paura! È in dirittura d'arrivo anche la versione di *Star Crusader* su dischetti.

Come fa notare lo stesso manuale incluso nel gioco, *Star Crusader* non è né il primo simulatore spaziale né tantomeno l'ultimo; tuttavia, anche se sotto diversi punti di vista, primo fra tutti proprio quello della simulazione di per sé, non è affatto un gioco originale, devo ammettere che riesce a mantenere la promessa di garantire una "trama" decisamente aperta: infatti per poter effettuare tutte le 104 missioni previste dal gioco non è solo necessario giocare due volte, schierandosi prima per gli Imperiali e poi per gli alieni Ribelli, ma dovrete anche fallire apposta determinate missioni per entrare in particolari "canali" della trama altrimenti irraggiungibili. Due soli appunti: non è possibile calibrare il joystick mentre state giocando, ma solo dal programma di setup, e non è prevista un'opzione per accelerare il trascorrere del tempo. Per il resto è decisamente un buon prodotto!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Sono presenti spettacolari visuali esterne, compresa quella dal punto di vista del nemico.

wave

uino 76 • Tel 06-3221742 (4 r.a.) • Fax 06-3213335

l'onda
uturo

DREAM WEB

I sogni sono solo il risultato più eclatante dell'attività cerebrale inconscia ma, almeno nella maggior parte dei casi, sono anche la più piacevole.

Non vorrei essere ancora più banale del solito se dico che una vita senza sogni sarebbe sicuramente più piatta e grigia: come passerebbero, altrimenti, le interminabili ore di noiosissime lezioni o i piovosi pomeriggi di pioggia autunnale? La temporanea fuga dalla non sempre esaltante realtà quotidiana è un dono troppo grande per potervi rinunciare e lo sa bene Ryan, il protagonista della nuova avventura della Empire: *Dreamweb*.

Non tutti sanno che la nostra mente, nel corso dei suoi viaggi onirici, viene guidata da un'entità nata con la notte dei tempi, il Dreamweb, ovvero la tela dei sogni. Da migliaia di anni questo bene prezioso è protetto da sette saggi, che lo tutelano dai tentativi di distruzione delle forze del Male. Fino a un prossimo futuro tutto andrà per il meglio, ma tra qualche decina di anni i sette signori del Bene rischieranno di dover cedere ai malvagi che popolano in numero sempre maggiore la Terra. A guidare sul nostro pianeta queste oscure forze è una cerchia di uomini, apparentemente normali, nei quali sono però reincarnati i sette signori del Male il cui scopo è la distruzione del Dreamweb. La sconfitta pare inevitabile: l'unica soluzione rimasta ai vecchi saggi è quella di affidare a Ryan, il *deliverer* , ossia il novello messia del Bene, l'ingrato compito di eliminare la pericolosa setta a partire dal suo elemento più vulnerabile, un noto cantante chiamato David Crane. La missione va compiuta in tutta fretta, giacché i nemici sono sempre più prossimi alla vittoria: Ryan deve assolutamente armarsi e uccidere in brevissimo tempo, potendo fare affidamento solo ed esclusivamente sulle sue risorse umane. Il Dreamweb deve essere salvato a tutti i costi...

La sensazione che il giocatore ha fin da subito, è di estrema libertà: c'è tutto un mondo da esaminare, studiare e scoprire...

Tutti i protagonisti delle avventure hanno un inventario e il buon Ryan non ha nessuna intenzione di fare eccezione.

Chi di sparo ferisce, di sparo perisce. La pistola che ci procureremo va usata solo contro il settimo guardiano!

Ragazzi che postaccio. Sarà bene uscire di qui alla svelta o qualcuno potrebbe anche arrabbiarsi...

La presentazione, che narra la vicenda che vi ho brevemente riportato sopra, lascia pregustare gli aspetti più succosi della nuova, ottima avventura della Empire: una grafica molto dettagliata e curata, anche se in piccola scala, ma soprattutto una colonna sonora da oscar, con una musica d'atmosfera realmente entusiasmante e degli effetti speciali - come i ricorrenti scrosci di poggia e i tuoni di un prorompente temporale - da applauso a scena aperta. Capita davvero raramente, lasciatemelo dire subito, di sentire certe cose da una semplice SoundBlaster.

Terminata l'introduzione animata, si inizia subito a prendere confidenza con il nostro al-

Louis è un tipo un po' strano, ma è pur sempre il nostro migliore amico. Una visitina da lui va fatta quanto prima.

Certi oggetti sono troppo piccoli e difficili da vedere, anche se la grafica è molto dettagliata. Fortunatamente c'è lo zoom...

ter-ego del futuro stile in cyberpunk, che fa da scenario a *Dreamweb*. Lo schermo riproduce, come si può ben vedere nelle foto di queste pagine, sulla destra la figura del protagonista e a sinistra l'ambiente in cui esso si trova. La inusuale visuale scelta dai programmatori è quella dall'alto, senza nessuna distorsione isometrica stile *Ultima*, è questo pare già di per sé essere un notevole elemento di novità rispetto alle normali avventure grafiche. Inoltre, poiché lo scenario è stato riprodotto in scala molto piccola e sarebbe stato quindi facile perdersi oggetti e/o dettagli importanti se non fondamentali, lo spostamento del puntatore (gestito dal mouse) è seguito da una finestra che propone uno zoom molto stretto della zona interessata; ed è proprio grazie a questa opportunità che ci si rende conto di quanta cura è stata posta nel rendere l'ambientazione di *Dreamweb* precisa e credibile. Il sistema di controllo, inoltre, è estremamente semplice e per compiere qualunque azione (esaminare, raccogliere, usare, parlare, ecc.) richiede solo il puntamento della cosa o persona in esame e un successivo click del mouse: si accede così a una esauriente schermata che offre una descrizione di ciò che abbiamo selezionato e supporta, ove consentito, l'esecuzione di alcune azioni collegate al soggetto tramite apposite icone.

La sensazione, che il giocatore ha fin da subito è dunque di estrema libertà: c'è tutto un mondo da esaminare, studiare e scoprire nel corso delle indagini per giungere ai sette malvagi; tra l'altro, tale sensazione è ulteriormente accresciuta dalla possibilità, per ogni ambiente riprodotto, di ottenere una sua breve descrizione - cliccando sugli occhi di Ryan sulla sinistra del monitor - ma soprattutto dalla possibilità di accedere e interagire liberamente con la rete telematica del futuro, a cui ci si può collegare attraverso una delle tantissime stazioni sparse ovunque nel gioco. È questa una vera perla di *Dreamweb*: dopo aver inserito la password che trovate nel manuale, potrete ottenere notizie, informazioni bancarie, la posta interattiva e - cosa più importante - indizi fondamentali per procedere nelle ricerche. Con i computer, inoltre, si possono analizzare i contenuti delle numerose cartucce magnetiche che trovate nelle fasi iniziali - non le sottovalutate, una delle risposte ai vostri problemi si trova proprio lì dentro! All'inizio Ryan può spostarsi, tramite un'apposita schermata, solo in tre locazioni, che contengono gli elementi basilari per cominciare a fare sul serio. Successivamente, dopo aver trovato indirizzi ed informazioni, la città comincerà ad aprirvi le sue porte... state attenti, però, a non farvele chiudere alle spalle, perché *Dreamweb* non è esattamente facile e io, come molti, vorrei dormire ancora per un po' sonni - e sogni - tranquilli.

Simone Bechini

Genere Avventura grafica
Casa Empire
Sviluppatore Creative Reality

- Grandissima colonna sonora
- Grafica in scala ridotta ma molto molto dettagliata
- Atmosfera thriller-horror notevole
- Ambientazione futuribile molto credibile

- Metodo di controllo facile da usare ma a volte un po' macchinoso
- Se si arriva ad un punto morto si rischia di dover cercare un ago in un pagliaio...

Versione PC

Dreamweb **risiede su 7 dischetti ad alta densità che si traducono in circa 21 Mega sull'hard disk. Graficamente è decisamente molto curato, con grande attenzione verso i dettagli; peccato che la finestra di gioco sia di ridotte dimensioni con conseguente scala ridotta degli ambienti riprodotti. Il sonoro, strepitoso, si avvale di numerose digitalizzazioni e anche - nella sola versione CD-ROM - di tutti i dialoghi recitati da veri attori. Il tutto gira con almeno 4 Mega di RAM configurata con apposito boot disk, a causa della enorme massa di memoria richiesta dalla musica e dagli effetti speciali. I miei complimenti ai "musici" della Empire.**

Non è facile giudicare *Dreamweb*, principalmente per il fatto che si propone come un'avventura diversa, fuori dagli schemi usuali di Sierra e LucasArts. La visuale dall'alto, la grafica minuscola ma precisa, il sistema di gestione del personaggio, l'accesso alla rete informatica lo rendono unico nel suo genere. Il lavoro della Empire, insomma, è encomiabile: tutto sembra funzionare a meraviglia, anche grazie alla atmosfera che l'ambientazione e lo spettacolare sonoro contribuiscono a creare. Solo un paio di aspetti non mi convincono fino in fondo: la longevità, minata dalla estrema attenzione che va riposta nell'esaminare pixel per pixel ogni ambiente e il metodo di controllo, generalmente piuttosto comodo ma un po' ostico nella realizzazione di azioni complesse.

CURVA INTERESSE PREVISTO

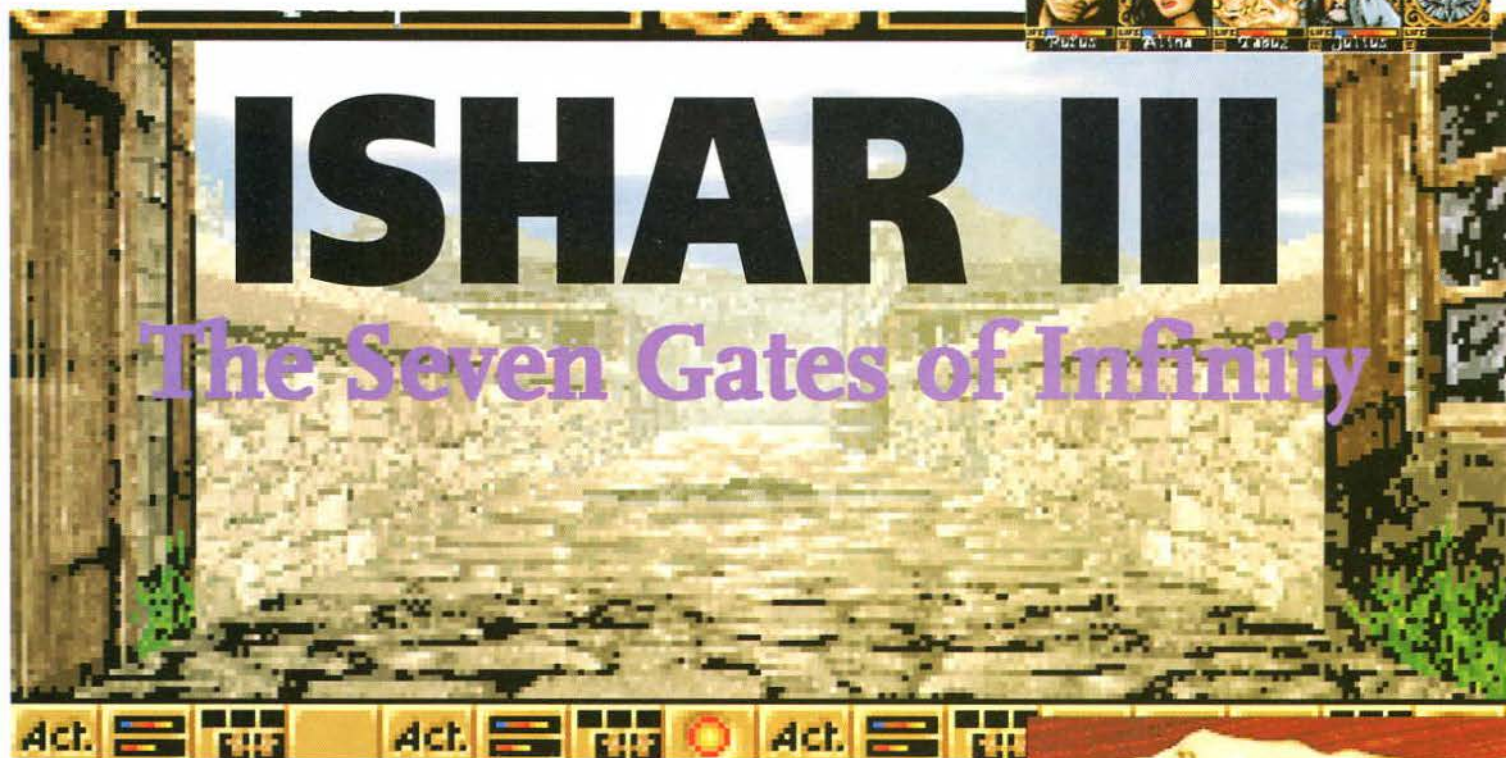
A sinistra, gli spostamenti da una locazione all'altra avvengono in modo rapido e semplice tramite questa finestra.
Sopra, ecco cosa si ottiene ad essere poco prudenti: la nostra morte significa anche la fine del Dream Web e dell'intera umanità.

NB nota bene

Grazie alla sua originalità, *Dreamweb* non trova molti agganci all'interno del genere videoludico cui, per definizione, appartiene. A dire il vero, l'unico gioco con cui sono riscontrabili somiglianze è probabilmente *Gabriel Knight - Sins of the Fathers*, capolavoro della Sierra, con il quale l'ultima fatica della Empire condivide la tetra ambientazione, la trama thriller-horror e il personaggio protagonista: sia Ryan che Gabriel, infatti, si rifanno alla classica figura dell'antieroe, bello e maledetto, nonché profondamente segnato dal disagio sociale che la vita gli ha sempre opposto. Agli amanti, invece, della grafica con visuale dall'alto, consiglio *Ultima VIII - Pagan*, l'ultima fatica di Lord British, che ha fatto storcere un po' il naso ai puristi della serie per l'inserimento di alcuni aspetti quantomeno inusuali per i GdR classici.

Il titolo di un nuovo gioco di ruolo seguito da un numero ispira sempre nei giocatori gli stessi amletici dubbi: si tratta, oltre che di un sequel, anche di un miglioramento rispetto ai precedenti capitoli, oppure no? In questo caso, fortunatamente, sì, ma...

ISHAR III

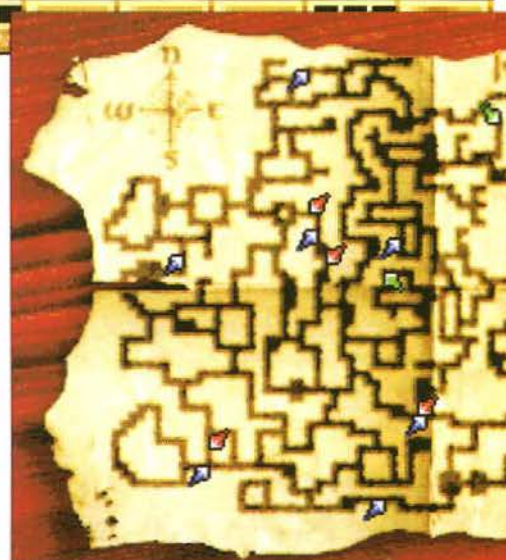
The Seven Gates of Infinity

Anche se il titolo potrebbe far pensare che si tratti del terzo episodio della saga, in realtà ci troviamo di fronte al quarto. Il primo infatti (risalente al 1991) aveva un titolo completamente diverso e precisamente *Crystals of Arborea* in cui il principe elfo Jarel e alcuni fidati compagni dovevano ritrovare e riporre in un tempio sacro quattro cristalli per salvare la propria terra e sconfiggere il malvagio Morgoth, Signore del Caos. Da allora la terra di Arborea (anzi, di Kendoria, come venne ribattezzata alla fine del primo episodio) è stata ospite di numerose altre avventure narrate in *Ishar* e in *Ishar II*.

Il motivo per cui solo i tre episodi più recenti della saga portano lo stesso nome deriva dal fatto che il primo era concettualmente molto diverso mentre gli ultimi nati sono stati prodotti con tecniche molto simili (ne è la prova il fatto che è possibile caricare in *Ishar III* i personaggi degli episodi precedenti anche se vengono perse le armi e gli oggetti in loro possesso).

I combattimenti sono gestiti in tempo reale: ogni personaggio del party può lanciare incantesimi o colpire con le proprie armi.

La trama è, come consuetudine, abbastanza prevedibile e vede il solito impavido eroe impegnato nella ricerca e nell'eliminazione del malvagio di turno, ritornato in libertà grazie al verificarsi di numerosi eventi favorevoli.

Ishar III è un gioco di ruolo, ben realizzato con visuale in prima persona (alla *Lands of Lore*, per intenderci), che contiene diversi elementi interessanti (già presenti comunque negli altri episodi) e che trova una precisa collocazione nel panorama attuale dei giochi di ruolo. Rappresenta infatti l'anello di congiunzione tra i vecchi, ma non per questo meno validi, GdR (*Bard's Tale*, ad esempio) e i titoli più recenti (*Eye of the Beholder 3*, *Might & Magic 5*). Pur non essendo così profondo e giocabile come i sui più moderni avversari rappresenta comunque un buon investimento per chi voglia cimentarsi in un gioco di ruolo di stampo "classico".

Prima di iniziare a giocare, dovrete creare il vostro party di coriacei avventurieri.

Ci sono comunque degli elementi che gli conferiscono un pizzico di originalità (che non guasta mai) come il sistema magico simbolico, non troppo esteso ma sufficiente, e la gestione del gruppo estremamente flessibile. Il sistema magico sostituisce il nome degli incantesimi con icone che (più o meno) ne richiamano la funzione, rendendo più veloce l'uso della magia (specialmente durante un combattimento).

Inizialmente si passa un po' di tempo a consultare il manualetto di gioco per trovare il significato delle icone ma dopo poco tempo si è

in grado di lanciare micidiali attacchi magici con la sola pressione di un tasto. Anche la gestione del gruppo è molto interessante in quanto, a differenza della maggior parte dei giochi di ruolo (se escludiamo *Lands of Lore*), è possibile iniziare il gioco con un solo personaggio, reclutando gli altri in taverne o durante l'avventura (fino ad un massimo di cinque). Le taverne presenti in città sono infatti moltissime e i personaggi tra cui scegliere sono molto numerosi.

Risulta fondamentale analizzare bene l'allineamento e le caratteristiche dei personaggi che entrano a far parte del gruppo in quanto potrebbero svignarsela (magari portandosi via qualche ricordino) durante un meritato periodo di riposo alla taverna.

Anche la gestione del personaggio in *Ishar III* è ben realizzata: nella fase di creazione è necessario allocare un certo numero di punti nelle varie caratteristiche del personaggio (senza aleatori tiri di dado) ottenendo un eroe più personalizzato. Lo schermo dell'inventario è molto simile a quello degli altri GdR così come quello delle azioni disponibili (esaminare, mangiare, utilizzare le monete, ecc.).

Pur non essendo così profondo e giocabile come i sui più moderni avversari rappresenta comunque un buon investimento per chi voglia cimentarsi in un gioco di ruolo di stampo "classico"

Ishar III non è però privo di elementi negativi che ne condizionano il giudizio finale: inizialmente viene privilegiata l'esplorazione della città (davvero molto vasta) per trovare le taverne, le armerie e i vari luoghi d'interesse (questa parte può risultare leggermente noiosa) e viene dato poco spazio al combattimento (si incontrano, comunque, sempre le stesse creature). Quando poi ci si lancia in qualche missione - seguendo le indicazioni ascoltate nelle taverne o grazie a qualche provvidenziale incontro fatto in città - si scopre che lo scopo è quasi sempre lo stesso: ritrovare qualche oggetto particolare o qualche personaggio e riportarlo al suo posto. Quindi niente di particolarmente innovativo sotto questo aspetto, anche se le missioni sono interessanti e numerose.

In alto, la finestra sul mondo esterno mostra le condizioni atmosferiche e la luminosità.
A sinistra, la mappa della città mostra la vostra posizione e quella dei nemici.

L'interazione con i personaggi poi (tanto curata in *Ultima VII* e *VIII*) è quasi inesistente: vi capiterà al massimo di dover rispondere sì o no, e non è possibile lanciarsi in dialoghi più complessi.

Aggiungete ancora una grafica e un sonoro sufficienti e avrete un'idea abbastanza precisa di *Ishar III*: un gioco che non ha nemmeno lontanamente le potenzialità di *Ultima VIII* e della serie *Ultima Underworld* ma neanche lo spessore di *Lands of Lore* o di *Eye of the Beholder III*.

Ci sono degli elementi che lo rendono interessante e la longevità è abbastanza elevata, ma se confrontato con le offerte attuali risulta meno appetibile e il fatto di essere uscito con un po' di ritardo rispetto ai diretti concorrenti rischia di relegarlo a un ruolo di prodotto minore.

Non che i GdR "classici" abbiano fatto il loro tempo, possono sicuramente darci ancora qualcosa di interessante, ma *Ishar III* non ha le caratteristiche che possano farlo assurgere al ruolo di protagonista.

Marco Andreoli

Genere Gioco di ruolo
Casa Silmarlils
Sviluppatore Interno

• Sistema magico ad icone interessante.
• Le missioni numerose garantiscono una buona longevità.

• Sistema di gioco non in linea con le ultime uscite.
• Scarsa interazione con i personaggi.
• Fasi di esplorazione piuttosto lunghe.

Versione PC

***Ishar III* occupa poco meno di 6Mb su hard disk (nemmeno tanto se confrontato con prodotti di questo genere) e richiede 4Mb di memoria estesa. Gira senza troppi problemi su processori 386 anche se la Silmarils consiglia un 486. La grafica è in VGA ed è possibile godersi il sonoro (di medio livello) con una scheda audio Soundblaster o compatibile, altrimenti vi attende il silenzio più assoluto. È possibile giocare con il mouse oppure (pensa un po'...) con il joystick. La tastiera è accettata ma è come sempre sconsigliabile dovendo governare un puntatore che trova il suo più naturale metodo di controllo nel mouse.**

K VOTO

750 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

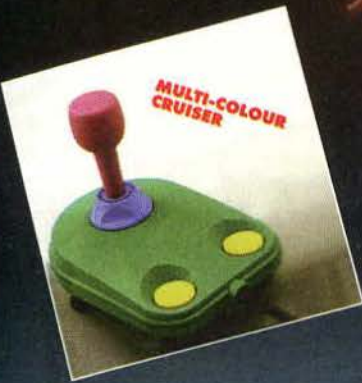
Buona impressione generale, qualche elemento degno di merito e numerose missioni che tengono alta la longevità globale del gioco. Considerati questi elementi *Ishar III* potrebbe meritarsi un voto maggiore - se fosse uscito un po' di tempo fa... Purtroppo è uno di quei titoli che ha perso il treno e che è arrivato un attimo più tardi. Con prodotti come *Lands of Lore*, *Ultima VIII* e *Ultima Underworld 2* in giro può solo sperare di avere ancora qualche possibilità con i più vecchi (loro il treno l'hanno preso al momento giusto) *Eye of the Beholder* e *Might & Magic*. Non si tratta comunque di un prodotto malvagio ed è consigliato a chi predilige GdR di impostazione "classica".

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

nota bene NB

Se vi piacciono i classici GdR con visuale in prima persona non possiamo che consigliarvi gli ottimi *Eye of the Beholder 3* e *Might & Magic 5* ma se cercate qualcosa di leggermente più recente provate *Lands of Lore*: non ne resterete certo delusi. Se invece volete cimentarvi in qualche gioco di ruolo dalle caratteristiche innovative non dovete lasciarvi sfuggire *Ultima VIII* e *Ultima Underworld 2*, due veri capolavori!
Inutile dire che *Ishar III*, malgrado tutta la buona volontà, non riesce a rappresentare una seppur minima minaccia per il K-Parametro che non esitiamo a consigliare: *Ultima VII Part Two*: un gioco, una garanzia.

Entrando nelle locande o nei negozi vederete una schermata fissa che ne mostra l'interno.

CENTRAL INTELLIGENCE

Che direste se una fantomatica isola dei Caraibi, dall'economia di stampo occidentale, a causa di un colpo di stato cadesse nelle mani di un dittatore filo-cinese? Impossibile? Andatelo un po' a raccontare alla Ocean...

Se non si attua velocemente una strategia offensiva, il cimitero comincerà presto a riempirsi di ex-oppositori del regime!

Per ogni dipartimento è possibile visionare le missioni che gli agenti possono cercare di portare a termine.

La mappa di Sao Madrigal con le zone d'influenza: il governo non perde certo tempo ad attaccare la mentre l'opposizione.

L'isola di Sao Madrigal, una delle più grosse produttrici di petrolio e derivati dell'area caraibica, un tempo sede di un moderno ed illuminato governo democratico, è caduta nelle mani di un perfido dittatore grazie ad un fulmineo colpo di stato appoggiato dal governo di Pechino. È necessario che un segreto gruppo di specialisti alla testa di tre dipartimenti (militare, propagandistico e politico) riorganizzi l'opposizione e coalizzi la popolazione contro il nuovo regime inducendola a sollevarsi e a deporre la dittatura.

Ogni specialista ha a disposizione otto agenti che possono essere utilizzati per compiere missioni particolari - distribuire materiale propagandistico, trasmettere comunicati anti-governativi, organizzare scioperi e attentati, corrompere personaggi di vario tipo, liberare ostaggi, impadronirsi di materiale importante e via di seguito.

Si tratta essenzialmente di selezionare uno specialista o un agente appartenente ad un certo dipartimento (a seconda di esso, infatti, gli agenti possono infatti espletare missioni diverse), selezionare eventuali oggetti utili alla missione, scegliere una locazione sulla mappa dell'isola o una persona ben precisa su cui operare, decidere la missione da intraprendere e stare a vedere cosa succede. Se la missione ha dei risvolti positivi il movimento anti-governativo potrebbe guadagnare in popolarità altrimenti l'agente potrebbe essere arrestato o addirittura ucciso (sapete com'è, non è che i dittatori vadano tanto per il sottile...). *Central Intelligence* è un gioco complesso che permette al giocatore di sperimentare ogni sorta di strategia alla ricerca di quella più efficace. Gli aiuti sono pochi, quasi inesistenti: siete soli con voi stessi e la vostra esperienza. È doveroso quindi vagliare ogni informazione che si riesce ad ottenere per pianificare le mosse successive ricordando che il regime non perde tempo...

Se non fosse per la bella sequenza introduttiva (ma si sa, le sequenze introduttive non fanno certo un gioco), per i 1360 personaggi dotati di propria personalità presenti sull'isola e per l'estrema libertà fornita dal gioco (anche se qualche indizio sul da farsi forse non avrebbe guastato), *Central Intelligence* non varrebbe granché. Non che in realtà valga molto ma qualche stratega masochista in profonda crisi d'astinenza potrebbe forse trovarlo quasi appetibile. Per poco però, perché in breve tempo si rivelerà realmente per quello che è: una gran noia.

Marco Andreoli

Di tanto in tanto è possibile imbattersi in belle sequenze animate, che finiscono però con l'essere ripetitive.

Genere Strategia
Casa Ocean
Sviluppatore Interno

- Buone sequenze animate digitalizzate.
- Grande libertà d'azione.

- Giocabilità discutibile.
- Ripetitività delle azioni.
- Difficoltà elevata.

Versione PC

Central Intelligence viene offerto su un unico CD-ROM e può essere giocato senza alcuna installazione su hard disk. Purtroppo richiede 588K di RAM (e vi assicuriamo che dopo aver installato i driver per il CD-ROM e per il mouse sono davvero tanti) e 4Mb di memoria espansa. La grafica è in VGA nella modalità 320 x 200 a 256 colori ma risulta abbastanza nitida ed è l'ideale per le sequenze (ripetitive) animate che compaiono durante il gioco. Il sonoro è riprodotto utilizzando un sistema ibrido: la scheda audio (Sound Blaster o compatibile) riproduce gli effetti sonori mentre il CD-ROM (collegato a un paio di cuffie o ad un amplificatore) fornisce la colonna sonora.

Un gioco su CD-ROM ha il grande vantaggio di poter utilizzare una quantità di dati enorme. Se però il gioco è mediocre, o noioso oppure privo di giocabilità non esiste nessuna mole di dati, per quanto grande, che possa salvarlo. In *Central Intelligence* il CD-ROM contiene una bella sequenza introduttiva, numerose sequenze animate digitalizzate che vengono mostrate durante il gioco e le immagini dei luoghi dell'isola. Sfortunatamente il gioco è mediocre, frustrante e diventa ben presto noioso anche a causa della difficoltà che impedisce di fare veloci progressi. Forse perseverando... Consigliato agli amanti della strategia più esperti con una precisazione: fatevi piuttosto una partita a scacchi o aspettate qualcosa di più serio.

DARK LEGIONS

I vostri eroi finora hanno esplorato umidi dungeon, desolati deserti e oscure torri: riuscirete a guidarli vittoriosamente anche in battaglia per decidere le sorti dell'eterna lotta tra il Bene e il Male?

***In alto,* ogni personaggio mostra le caratteristiche principali come Punti Vita, Forza e Punti Movimento. *A destra,* potete scegliere il terreno su cui scontrarvi con il Male tra una ventina di campi di battaglia già pronti.**

In *Dark Legions* dovrete mettervi al comando di un intero esercito e condurlo contro il solito e immancabile malefico Caos che, tanto per cambiare, minaccia come sempre la stabilità dell'universo e zone limitrofe.

Il primo passo consiste nel creare dal nulla il manipolo di eroi che si metteranno ai vostri ordini, utilizzando i crediti disponibili per acquistare i diversi componenti del vostro esercito, scegliendoli tra le sedici classi disponibili. Dovrete creare un esercito bilanciato, che comprenda sia Utenti Magici (Maghi, Evocatori, Illusionisti e Templari-Curatori) che creature più mondane e adatte ai combattimenti corpo a corpo, come Orchi o Berseker. Naturalmente un Berseker o un Troll non costano troppo, mentre prendendo Maghi o Illusionisti dovrete sborsare un bel po' di crediti a causa delle loro abilità magiche. Ovviamente non mancano all'appello le creature fantastiche che abitano i mondi AD&D, come Spettri, Vampiri o Demoni, ShapeChanger, Elementali dell'Aria e dell'Acqua, insieme ai più comuni Ladri o Wraith.

Inoltre, è possibile comprare anche trappole invisibili al nemico e anelli magici capaci di aumentare le caratteristiche dei vostri personaggi per movimentare ulteriormente la battaglia. Infine, dovrete consegnare l'Orb of Power a una qualsiasi delle vostre creature.

I Demoni sono l'analogo fantasy dei moderni Main Battle Tank: imbattibili, enormi e cattivi!

Dovrete poi scegliere il terreno su cui scontrarvi con il vostro nemico, selezionandolo tra i diciotto scenari già pregenerati, che vanno dal "piccolo" all'"enorme", e quindi distribuire le vostre forze, anelli e trappole magiche inclusi, in una delle due metà campo per essere finalmente pronti per l'inizio del massacro.

I diversi attacchi e poteri speciali rendono questi combattimenti arcade molto più interessanti e coinvolgenti di quanto non si possa pensare in un primo momento

Potrete vedere il campo sia da una spettacolare visuale 3D animata, che da una carta bidimensionale molto utile dal punto di vista tattico: lo scopo della battaglia consiste nel trovare e eliminare la creatura nemica che possiede il magico Orb of Power, lo stesso che ha in mano il "Re" del vostro schieramento. Lo scontro è diviso in turni, in cui dovrete alternativamente muovere tutte le vostre pedine sul terreno di gioco diviso in diverse caselle quadrate. A seconda del tipo di personaggio, potrete spostarlo di un certo numero di caselle, lanciare incantesimi contro i vostri nemici, o utilizzarne i poteri speciali: infatti, se da un lato il Troll non può far altro che cercare lo scontro diretto, gli Utenti Magici e le creature più esotiche possono influenzare la battaglia stando ben lontano dai nemici. Per esempio, i Maghi possono lanciare una Ice Ball contro gli avversari, in modo da congelarli per diversi turni, mentre i Demoni possono creare un piccolo ma devastante terremoto, oppure gli Elementali del Fuoco possono sacrificarsi trasformandosi in una enorme fireball.

Quando una creatura entra in una casella occupata da una pedina nemica, si accede a una schermata dedicata allo scontro "arcade": dovrete infatti muovere in tempo reale la vostra creatura in una piccola arena che rispecchia le caratteristiche geografiche della casella in cui si svolge lo scontro (per

Gli appassionati di wargame non hanno davvero che l'imbarazzo della scelta: potete scegliere tra la guerra passata di *Clash of Steel*, quella moderna di *Harpoon II*, oppure i conflitti futuristici di *Battle Isle II*. Se invece preferite guerreggiare in reami fantasy, potete andare sul sicuro con *Warlord II* che, anche se privilegia il lato strategico di esplorazione e conquista rispetto a quello tattico delle battaglie vere e proprie, rimane un gioco davvero imperdibile e accattivante. Inoltre sta per uscire *Heroes of Might & Magic*, il wargame ambientato nel mondo della fortunata serie di Giochi di Ruolo della New World Computing...

esempio, potrete combattere in acqua, nel deserto o tra rovine) cercando di massacrare il vostro nemico prima di fare una brutta fine. Ogni creatura può contare su due attacchi diversi, mentre alcune dispongono anche di attacchi speciali. I diversi attacchi e poteri speciali rendono questi combattimenti arcade molto più interessanti e coinvolgenti di quanto non si possa pensare in un primo momento: controllando un Ladro potrete lanciare coltelli e saltare sopra un avversario, un Evocatore può creare davanti al nemico una porta dimensionale da cui escono le zanne di Troll, le braccia di Demone o gli artigli di un Fantasma, mentre un Elementale dell'Acqua può lanciare piccoli proiettili liquidi o trasformarsi in una gigantesca onda.

Anche se a prima vista *Dark Legions* può sembrare un wargame un po' troppo semplificato, vi posso garantire che dopo due o tre battaglie questa sensazione viene fortunatamente smentita: infatti il lato "strategico" è molto più importante di quello "arcade", e le sorti della battaglia non vengono decise, se non in minima parte, dai combattimenti in tempo reale. Muovendo i pezzi a casaccio verso le linee nemiche potrete vincere le prime semplici battaglie, ma quando si tratta di combattere ad armi pari contro il computer, dovrete spostare i vostri personaggi accuratamente, cercando sempre di colpire le pedine nemiche sfruttando i loro punti deboli: per esempio, i Demoni riescono a distruggere quasi ogni creatura, ma temono in modo particolare gli Elementali del Fuoco. Inoltre l'Intelligenza Artificiale del computer è molto avanzata: pensate che può capire quali dei vostri maghi sono reali e quali sono delle semplici illusioni a seconda di come li muovete, di quali pedine assegnate loro come scorta e se lanciate incantesimi o meno (come probabilmente saprete, le illusioni di AD&D non possono lanciare incantesimi, NdR).

Dark Legions, in definitiva, è davvero un bel wargame, senza troppe pretese, ma adatto a tutti i videogiocatori appassionati di fantasy: insomma, il seguito ideale del mitico *Archon*!

Paolo Paglianti

In alto, quando costruite il vostro esercito, dovrete fare i conti con il costo di ogni unità.
A sinistra, gli illusionisti o gli Evocatori possono far apparire ogni tipo di creratura, dal Troll ai Demoni; tuttavia le illusioni non possono lanciare incantesimi e spariscono al primo colpo.

Genere Wargame
Casa SSI
Sviluppatore Silicon Knights

• Divertente e coinvolgente.
• Possibilità di giocare con un amico
• Regole abbastanza semplici

• Solo 18 scenari su cui combattere
• Se odiate i joystick, è meglio starne alla larga!

Versione PC CD-ROM

Per gustarvi le animazioni di *Dark Legions* senza invecchiare troppo, vi consigliamo di acquistarlo solo se avete un 486DX a 33 MHz. La versione su CD ROM prevede due diverse installazioni, una parziale da 4 MB, consigliata a chi possiede un lettore ottico da 300 Kb/sec, e una completa da 40 MB; ovviamente sono necessari un mouse, una scheda VGA e 4 MB di memoria, anche se ne sono consigliati ben 8 MB!

Versione PC

È disponibile una versione praticamente identica di *Dark Legions* su dischetti: stessi requisiti di quella su CD ROM, con la differenza che l'installazione occupa "solo" 35 MB.

K VOTO

830 PC CD-ROM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
G
QI
A
FK

Era da molto che non installavo un gioco che unisse elementi di strategia e arcade con equilibrio; la SSI, nonostante il fallimento di *Fantasy Empire* e di *Archon Ultra*, è riuscita finalmente a programmare un gioco che può vantare queste qualità. Certo, *Dark Legions* potrà non piacere agli appassionati di strategia pura, che passano ore sui manuali per scoprire gli effetti di un Hellfire su un T-80, ma per i restanti videogiocatori si rivelerà un gioco molto divertente. Grazie agli scontri già preparati potrete iniziare subito a giocare, senza perdere tempo a costruirvi gli eserciti, mentre l'opzione per giocare contro un amico, inutile dirlo, è impareggiabile. L'unico difetto sta nello scarso numero di scenari (diciotto, anche se di diverse dimensioni, sono pochini), ma per il resto è quasi senza difetti!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Quando combattete contro un nemico, appare questa schermata che vi consente di controllare direttamente il vostro eroe.

La mappa strategica bidimensionale vi permette di tenere sott'occhio l'evolversi dello scontro.

Genere Sportivo
Casa Access
Sviluppatore Interno

• Il massimo del realismo sportivo.
• Ottima atmosfera e concentrazione.
• Alto dettaglio grafico.
• Alta compatibilità con la versione PC.

• Richieste hardware abbastanza alte.

Versione Macintosh

Links Pro vuole un qualsiasi Macintosh a 256 colori per essere giocato anche se per la sua complessità e ricchezza di dettaglio si consiglia, per non dover rinunciare a una buona dose di realismo, almeno un 68030 a 25 MHz. Obbligatorio è invece un monitor di almeno tredici pollici e il fido System 7. Anche se riuscirete a farlo girare con solo (!!!) quattro Mb di RAM, se ne consiglia almeno il doppio per non dover sopportare dei caricamenti abbastanza frequenti e fastidiosi. Circa 5 i Mb necessari di spazio libero sull'hard disk. Apprezzabile la possibilità di configurare il dettaglio grafico e innovativo lo sfruttamento delle capacità AV.

K VOTO

925 MAC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Avete presente quella sensazione di distacco e serietà che ti comunicano i migliori simulatori di volo, quelli che con i giochi, nel senso più ludico della parola, hanno poco a che fare? Ed avete presente la vostra soddisfazione nel riuscire a dominare un gioco del genere? *Links Pro* è tutto ciò. *Links* è un simulatore di golf, un mondo a sé stante. Un gioco che non fa nulla per divertirvi o abbagliarvi con effetti fracassoni, un gioco che merita di essere giocato per essere capito e farvi preda. Un divertimento, una passione sobria e sottile ma tanto intensa da non farvi più smettere. Il miglior simulatore di golf ever!

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto · ore · giorni · settimane · mesi · anni

LINKS PRO

Finalmente convertito per Macintosh quello che è da considerarsi per PC il punto di riferimento per i simulatori di Golf su computer: *Links 386*. Siamo molto vicini al punto di scordarci di essere davanti a un monitor!

Sin dal lontanissimo *MacGolf*, nato tantissimo tempo fa con i primi Macintosh in bianco e nero, il computer della mela si è sempre dimostrato molto disponibile a questo nobile sport. Solo qualche tempo fa il buon *PGA Tour Golf II* della EA aveva deliziato i numerosissimi appassionati del green con un gioco davvero di alto livello. Con *Links Pro* della Access si raggiungono, però, dei livelli impensabili di simulazione, un intero mondo di differenza, una nuova generazione di simulatori sportivi. Nato originariamente per PC con il nome di *Links 386*, questo gioco di enorme successo, vista l'insistenza degli utenti Mac d'oltreoceano, è stato finalmente convertito anche su questa piattaforma da uno dei migliori programmatori del mondo Apple, colui che già convertì in maniera splendida *Chuck Yeager Air Combat* nonché lo stesso *PGA Tour Golf II*: *Mark Adams*.

Il risultato di questo lavoro è davvero sconvolgente e ci porta ad ammirare quello che è semplicemente il miglior simulatore di golf mai realizzato: dettagliato e realistico all'inverosimile.

Andiamo con ordine: i paesaggi naturali sono frutto di un nuovo velocissimo algoritmo che evita al giocatore l'impressione di trovarsi immerso tra i poligoni: le colline e le pendenze del green saranno dolcemente curve e dettagliatissime, così come dettagliatissimi saranno i particolari che faranno da cornice al gioco in sé. Gli alberi, le case, i laghetti e tutto ciò che avremo modo di ammirare sono interamente digitalizzati e renderizzati. Il risultato di questo superlativo sforzo è la sensazione di trovarsi davvero all'aperto.

Nulla darà al giocatore l'impressione di essere stato disegnato con un computer: primo tra tutti lo sprite del giocatore. Il vostro alter ego simulato, sarà infatti un vero e proprio filmato di un attore che, con perfetto bilanciamento e stile trasformerà i vostri click in più o meno riusciti putt. A voi è data la possibilità di personalizzare al massimo il vostro alter ego scegliendone sesso, età e modo di vestire, concedendovi l'immenso gusto di rivedervi sullo schermo. Anche il sonoro, manco a dirlo, è interamente campionato: rane e cinguettii di uccellini vi accompagneranno buca dopo buca come del resto la voce del vostro giocatore che commenterà, talvolta imprecando, il risultato dei vostri tiri. Tre sono le piste incluse nella confezione anche se la Access promette di rilasciare, ogni due o tre mesi, dischetti contenenti nuovi scenari. Lo schermo di gioco è completamente personalizzabile nella disposizione dei menù rispetto alla schermata principale, dimensionabile in grandezza anche a seconda della potenza di calcolo dei Macintosh a vostra disposizione.

Access ha dedicato tutto al massimo realismo e ha ottenuto un prodotto che lascia veramente pochissime concessioni alla parola "gioco". *Links Pro* è un simulatore serissimo che racchiude in sé tutta la concentrazione e la pacatezza tipici del vero gioco del golf non concedendo assolutamente nulla alla fantasia e a quei pirotecnici ma irreali effetti che, solitamente, accompagnano i videogiochi. Consigliato ad appassionati e non, senza riserve.

Massimo Triulzi

TRAPS 'N' TREASURE

A prima vista può sembrare un ennesimo giochillo carino per Amiga, un platform che non offre nulla di nuovo... l'apparenza inganna? No, *Traps'n'Treasures* è effettivamente un titolo come tanti altri che non offre assolutamente niente di nuovo. Nonostante questo, però...

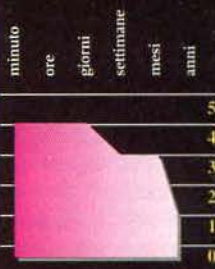
Genere Piattaforme
Casa Krisalis
Sviluppatore Interno

- Grafica carina
- Belle ambientazioni
- Vario

- Audio migliorabile
- Giocabilità non eccelsa

Versione Amiga

Il gioco risiede su due dischi non installabili e richiede un mega di RAM per girare. Funziona su tutta la gamma Amiga e ne sfrutta più che discretamente le qualità grafiche. Quello che non viene sfruttato, purtroppo, è il chip sonoro, che si limita a sputare qua e là qualche musichetta fastidiosa e degli effetti sonori decisamente non eccelsi. I caricamenti non sono molto fastidiosi ma si notano e proprio per questo motivo sarebbe stata bene accetta la possibilità di installare il gioco su hard disk.

Ho sempre odiato i livelli sottomarini dei platform e il loro pessimo sistema di controllo. Immaginate che impressione abbia potuto darmi un gioco che inizia proprio così, tra vortici insidiosi e cozze impazzite... Fortunatamente con il tempo ci ho fatto l'abitudine e ho cominciato ad apprezzarne la giocabilità. Nulla di eccezionale, intendiamoci, ma se si evita di fare paragoni con *Superfrog*, *Zool* o *Kid Chaos* si riesce anche a trovare qualche pregio. A parte l'ambientazione poco originale, *Traps'n'Treasures* contiene alcuni spunti carini e difficilmente stanca, grazie alla varietà dei livelli e delle situazioni di gioco.

Pericoli, tesori sommersi, mappe del tesoro e pirati sono alcuni degli ingredienti di *Traps'n'Treasures*.

L'immancabile power-up nell'immancabile negozio. Certo che in questo gioco le idee innovative si sciupano!

All'Amiga sta succedendo qualcosa di strano. Se da una parte giungono voci preoccupanti sulla sorte di mamma Commodore, da un'altra continuano a uscire giochilli piuttosto anonimi, platform non male ma neanche "bene", mentre si fanno attendere le conversioni di titoli per PC, come *Theme Park* e *Sim City 2000*. Giochi come questo *Traps'n'Treasures* servono solo a tenere occupati i possessori di Amiga (o i loro portafogli vuoti) fino a che non escono i titoli caldi.

Protagonista di *Traps'n'Treasures* è un coraggioso capitano che, per salvare la propria ciurma imprigionata dal perfido pirata Barbanera, non esita a tuffarsi in un'epica avventura, rischiando la propria pelle tra squali affamati e feroci pirati. Il gioco inizia al largo dell'Isola del Diavolo, nella quale, più avanti, troveremo il nascondiglio di Barbarossa. Il giocatore deve liberare gli uomini che sono stati chiusi in alcune gabbie sugli scogli, evitando nel contempo tutto ciò che si muove e raccogliendo i numerosi tesori che si trovano qua e là sul fondo marino. Alla formula classica del platform si affianca una discreta dose di rompicapo piuttosto semplici che ne aumenta la longevità. Proprio per questo aspetto, il gioco può essere chiamato -un po' malignamente, a dire la verità - il *Gods* dei poveri, nel senso che ne riprende a grandi linee il gameplay e lo ripropone in una veste meno curata.

Il nostro eroe può lanciarsi da grandi altezze senza sfracellarsi al suolo utilizzando un paracadute di fortuna.

Il fondale marino nasconde molte sorprese, ma anche molte insidie, come meduse, piranha, conchiglie indiavolate e spuntoni micidiali.

L'avventura continua in una grotta infestata dai fantasmi e in un tempio antico, per poi terminare nella fortezza di Barbanera, dove potrete finalmente consumare la vostra vendetta. Lungo il percorso troverete dei negozi, nei quali potrete acquistare nuove armi e oggetti utili, oltre a fare il pieno di energia. Un aspetto molto interessante è la possibilità di vincere (o perdere) dei soldi giocando con i dadi. Quando lasciate il personaggio fermo per alcuni secondi, questo cercherà di richiamare la vostra attenzione lanciando un fischio o bussando sul monitor; si tratta di animazioni carine che ormai non fanno più molto effetto, visto che bene o male le si trova in tutti i giochi di piattaforme.

La presenza delle password nel gioco evita che ci si possa stancare nel ripetere sempre gli stessi livelli ma, al contrario di quanto possa sembrare, non ne mina la longevità: i punti di salvataggio ve li dovrete veramente sudare.

Traps'n'Treasures se la cava molto bene, anche se alcuni aspetti potevano essere curati meglio: il sonoro non è dei migliori, la giocabilità è poco più che discreta e certe volte il tutto ha un look un po' troppo semplicistico, o forse "immaturo".

Paolo Verri

PIEMONTE
Alba (CN) - Centro Gioco Educativo - via Pertinace, 3
Alessandria - Gioco - via Mazzini, 38
Asti - Centro Gioco Educativo - via Q. Sella, 3
Biella (VC) - Camelot - via Pietro Micca, 33
Biella (VC) - Hobbyland - via Bertodano, 1
Casale Monferrato (AL) - Riposio Giochi - via Roma, 181
Cuneo - Centro Gioco Educativo - Contrada Mondovì, 22
Cuneo - Centro Gioco Educativo - via Carlo Emanule, 20
Rivoli (TO) - Centro Gioco Educativo - via Rombò, 35/H
Savigliano (CN) - Città del Sole - via Mazzini, 21/23
Torino - Centro Gioco Educativo - c.so Peschiera, 160
Torino - Games Center - via Lagrange, 15
Torino - Girotondo Tre - c.so Somelier, 33
Torino - Libreria del Salone - via Roma, 80
Torino - Libreria Feltrinelli - p.zza Castello, 9
Torino - Libreria Rizzoli - via S. Teresa, 2/b
Torino - Libreria Zanaboni - c.so Vittorio Emanuele, 41

LOMBARDIA
Bergamo - Città del Sole - via Paglia, 9
Bergamo - Polaris - via Moroni, 84
Brescia - Cartolibreria Duca Maurizio - via Lamarmora, 72
Como - Magazzini Mantovani - via Plinio, 11
Cremona - New Model - c.so Mazzini, 79
Desenzano (BS) - Mega Byte - via Castello, 1
Desenzano (BS) - Pegaso Models & Toys - via Roma, 32
Lecco (CO) - Cattaneo Luigi - via Roma, 52
Mantova - Libreria Fumettistica - via Nazario Sauro, 8
Milano - Camelot - via Piacenza, 24
Milano - Giochi dei Grandi - TRIA sas - via Melzo, 36
Milano - Giochi dei Grandi - via Santa Tecla, 8
Milano - Johnny Reb - via Roncaglia, 18
Milano - La Borsa del Fumetto - via Lecco, 16
Milano - Libreria Cavour - p.zza Cavour, 1
Milano - Libreria dello Sport - via Carducci, 9
Milano - Libreria Feltrinelli - c.so Buenos Aires, 20
Milano - Libreria Rizzoli - Galleria V. Emanuele, 79
Milano - Messaggerie Libri - via Carcano, 32
Milano - Messaggerie Paravia - c.so Matteotti, 3
Milano - Messaggerie Solferino - via Solferino, 22
Milano - Pergioco - via San Prospero, 1
Milano - Stratelibri - via Paisiello, 4
Monza - Città del Sole - via Carlo Alberto, 33
Monza - Hyperion - via Bergamo, 20
Morbegno (SO) - Città del Sole - vicolo Colombo
Seregno (MI) - Città del Sole - via Garibaldi, 34
Sesto San Giovanni (MI) Tarantola Roberto - via Roma 7
Varese - Città del Sole - via Avegno, 15

VENETO
Este (PD) - Marchetto - p.zza Trento, 28
Mestre - Didattica e Ufficio 80 - via Cappuccina, 46/C
Mestre - Nido del Drago - via Palazzo, 50
Padova - Città del Sole - via S. Martino e Solferino, 102
Padova - Libreria Feltrinelli - via S. Francesco, 7
Verona - Giochi dei Grandi - via Cantore, 15/B
Vicenza - De Bernardini - p.zza delle Erbe, 13
Vicenza - Dreem Master - Contrà San Marco, 38

TRENTINO ALTO ADIGE
Trento - Giochi Creativi - via Calepina, 36

FRIULI VENEZIA GIULIA
Gorizia - Giocolandia - via Buonarroti, 6/B
Gorizia - Faidutti Libri S. Paolo - via Oberdan 6/22
Pordenone - Cartolibreria Universale - via Penne Nere, 1/B
Pordenone - Il Barone Rosso - via Colonna, 12/A
Sacile (PN) - Elefantino Rosa Model - via Dante, 26
S. Daniele del Friuli (UD) - Storn Centre - via Di Mezzo, 7
Trieste - Euromodel - via Conti, 16
Trieste - Orvisi - via Ponchielli, 3
Udine - Città del Sole - p.zza S. Cristoforo, 14

LIGURIA
Chiavari - Libreria La Zafra - via Martiri della Liberazione 36/2
Finale Ligure (SV) - Libreria Cento Fiori - via Ghiglieri, 1
Genova - Centro Gioco Educativo - via Santa Zita, 8/rosso
Genova - Dice & Dragons - Salita del Fondaco, 6/R
Genova - Libreria Feltrinelli - via XX Settembre, 231/233
Genova - Libreria Inter.ale Di Stefano - via C.R. Ceccardi, 40/r
San Remo (IM) - Pon Pon - via Matteotti, 140
Savona - Cartlolibreria Arianna - via Verdi, 8/r
Savona - Libreria G.B. Moneta - via P. Boselli, 8/rosso

EMILIA ROMAGNA
Bologna - L'Awele - Strada Maggiore, 17
Bologna - Libreria Feltrinelli - p.zza Ravegnana, 1
Bologna - Libreria Nanni Arnaldo & C. - via Musei, 8/a-b-c
Bologna - Libreria RCS Rizzoli Libri - via dei Mille, 12
Bologna - Messaggerie Cappelli - via Farini, 6
Bondeno (FE) - Il Giocattolo - p.zza Garibaldi, 41
Cervia (RA) - Città del Sole - v.le dei Mille, 30
Faenza - Città del Sole - Voltone della Molinella
Faenza - Re Artù - via Pasolini, 3
Ferrara - Città del Sole - via del Podestà, 3
Forlì - Dado e Dada - Centro Commerciale Porta Ravaldino
Forlì - Libreria Cappelli - c.so della Repubblica, 54
Forlì - PTB Giocattolo - c.so Repubblica, 134
Imola (BO) - Al Giocattolo - via Aldrovandi, 16
Modena - Idea Giochi - via Tomaso Badia, 16
Modena - Orsa Maggiore - p.zza Matteotti, 20
Parma - Fiaccadori srl - via al Duomo, 8/a
Parma - Giocapiù - via Farini, 48
Parma - Hobby Center - via Torelli, 1
Parma - Lettoriletto - Borgo Felino, 54/A
Parma - Libreria Feltrinelli - via della Repubblica, 2
Piacenza - Casa del Giocattolo - via Cittadella, 10
Ravenna - Stelle e Strisce - via Roma, 178
Reggio Emilia - Bajaland - via Sforza, 7
Reggio Emilia - Città del Sole - via Franzoni, 6/B
Rimini - Città del Sole - Porta Gregorio da Rimini, 13
Rimini - Emporio di G. Brigliadori - via Gambalunga, 50

MARCHE
Falconara (AN) - Mondo Piccino - via Nino Bixio, 18/A
Iesi (AN) - L'Albero dei Sogni - c.so Matteotti, 105
Pesaro - Cico Hobby - c.so XI Settembre, 35
Pinerolo (RA) - Centro Gioco Educativo - via Lequio, 58
Recanati (MC) - Ogni Diletto e Gioco - via Roma, 1/A
Senigallia (AN) - Fantasia Giochi - via Marchetti, 67
Urbino - Supermarket del Giocattolo - via Vittorio Veneto, 41

ABRUZZI
Pescara - Città del Sole - v.le Regina Margherita

TOSCANA
Firenze - Bookstop - v.le dei Mille, 85/R
Firenze - Città del Sole - Borgo Ognissanti, 37/r
Firenze - Libreria Feltrinelli - via dei Cerretani, 30
Firenze - Messaggerie Seeber - via Tornabuoni, 68/r
Firenze - Stratagemma sdf - via Alfani, 34/36R
Livorno - Dragon's Lair - via Garibaldi, 44
Massa - L'Antro del Drago - via Angelini, 18
Monsummano Terme (Pt) - Lapardi - v.le Martiri, 18/20
Pisa - Libreria Feltrinelli - c.so Italia, 117
Prato - Libreria Il Gufo - via dei Tini, 114
Siena - GI & Co. - via Camoglia, 111
Siena - Libreria Feltrinelli - via Banchi di Sopra, 64/66
Siena - Messaggerie Bassi - via di Città, 6/8
Viareggio (Lu) - Libreria della Versilia - via Cesare Battisti, 70

UMBRIA
Perugia - Brama - via Cortonese, 1/E
Terni - Babylandia - via Orazio Nucola, 7

LAZIO
Frosinone - Arkham - via Tiburtina, 52/54
Latina - Cartolibreria Isonzo - via Priverno, 3
Roma - Anapo - via Nemorense, 37/C
Roma - Baby's Store - v.le XXI Aprile, 56/64
Roma - Città del Sole - via della Scrofa, 65
Roma - Coorte Tiberina - via Conte Verde, 45/A
Roma - La Macchina del Tempo - via Tarquinio Prisco, 50
Roma - Libreria Feltrinelli - l.go Torre Argentina, 5/a
Roma - Libreria Feltrinelli - via del Babbuino, 39/40
Roma - Libreria Feltrinelli - via V.E. Orlando, 84/86
Roma - Libreria Rizzoli - l.go Chigi Galleria Colonna
Roma - Magic Scroll - v.le Appio Claudio, 220/222
Roma - Marzi Otello - p.zza Filippo Carli, 4
Roma - Messaggerie Modernissima - via della Mercede, 43/45
Roma - Messaggerie Paravia - p.zza dei SS Apostoli, 59/65
Roma - Roma Giochi - via degli Scipioni, 109/111
Roma - Strategia & Tattica - via del Colosseo, 5
Viterbo - Apriti Sesamo - via della Sapienza, 1

CAMPANIA
Napoli - Città del Sole - via Kerbakker, 46
Napoli - Effetto Gioco - via Solimena, 37
Napoli - Gioco e Strategia - Salita Arenella, 22/d
Napoli - Guida Merliani - via Merliani, 118/120
Napoli - Il Mondo di Camelot - p.zza Olivella, 19
Napoli - Libreria Feltrinelli - via T. d'Aquino, 70
Napoli - Libreria Guida 2 - via Merliani, 118
Salerno - Free Time - via Clemente Mauro, 1/3
Salerno - Libreria Feltrinelli - p.zza Barracano, 3/5

BASILICATA
Matera - Città del Sole - via La Croce, 8
Potenza - Città del Sole - via Vescovado, 19

PUGLIA
Bari - Città del Sole - via dell'Arca, 14
Bari - Libreria Feltrinelli - via Dante, 91/95
Brindisi - Città del Sole - p.zza Cairoli, 37
Foggia - Città del Sole - via Valentini Vista Franco, 8
Lecce - Città del Sole - via B. Croce, 16
Taranto - Città del Sole - via Nitti, 57

SARDEGNA
Cagliari - Città del Sole - via Abba, 21/A
Cagliari - Libreria Cocco - via Carlo Felice, 76
Sassari - Città del Sole - via Usai, 31

SICILIA
Catania - Città del Sole - v.le Ionio, 40
Catania - Libreria De Martinis Associati - via F.Crispi, 235
Palermo - Libreria Feltrinelli - via Maqueda, 459
Palermo - L.M. di Carzan Giulio & C. - via G. Leopardi, 65
Palermo - Città del Sole - via Libertà, 43

Inoltre lo potrete trovare anche in tutte le librerie Feltrinelli, Rizzoli e Messaggerie Italia non citate

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n............ copie del libro Serie A 94/95 a L. 25.000 cadauno (più L. 2.000 di spese di spedizione)

Nome ....

Cognome ....

Via ....

Cap .... Città ....

SISTEMA DI PAGAMENTO

❑ pagherò in contanti alla consegna + costo dei diritti di contrassegno
❑ pago subito e allego in busta chiusa:
❍ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
❍ Ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit

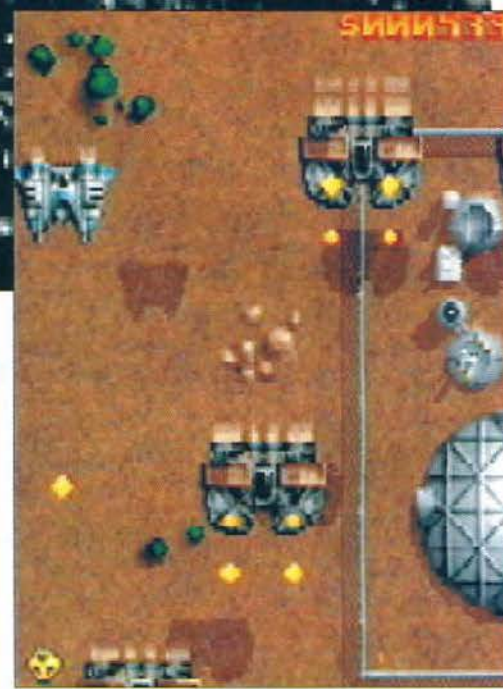
RAPTOR
CALL OF THE SHADOWS

Un pericoloso rapace si aggira nei nostri monitor: è veloce, potente, e minaccia di dare filo da torcere a tutti gli shoot'em up finora realizzati per i PC. Vediamo quanto in alto riesce a volare l'ultimo nato in casa Apogee.

Qualche volta il variegato settore dell'informatica videoludica coglie di sorpresa anche chi, come noi di K, dovrebbe conoscerlo a menadito fin nei suoi più reconditi meandri. È stato così in qualche rara occasione, quale, per esempio, l'uscita sul mercato shareware di giochi del calibro di *Wolfestein 3D* e *Doom*, prodotti che riuscivano a battere sul campo tanti loro concorrenti "ufficiali" pubblicati da software house ben più titolate della ID.

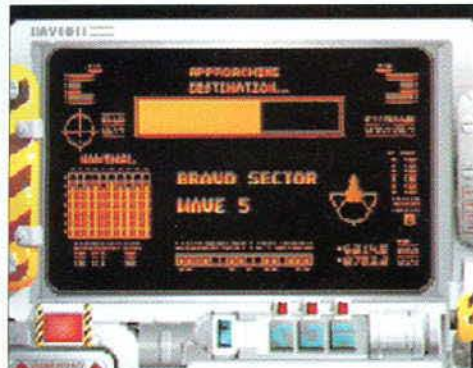
Fatta questa premessa, non ci ha trovati impreparati l'uscita di *Raptor*, shoot'em up di alto livello qualitativo che già da qualche mese circolava nel mercato shareware ma che solo in questi giorni è stato lanciato nella sua versione commerciale protetta dal copyright. È in definitiva diventato un obbligo, quindi, rivalutare e soprattutto non guardare con sufficienza i programmi shareware, che a forza di produzioni di ottimo livello si stanno guadagnando meritatamente una notevole fetta del mondo dei videogiochi al top. Ora non indugiamo oltre e addentriamoci nell'analisi di *Raptor - Call of the Shadow*.

Lo scrolling verticale, veloce e fluido, porta con sé flotte intere di agguerriti nemici che schizzano a destra e sinistra senza darci tregua

Nel solito, improbabile scenario futuristico ci tocca vestire i panni di un pilota di caccia mercenario, disposto a giocarsi la pelle ogni minuto da buon adepto al dio denaro. Al servizio della solita superpotenza, dovremo affrontare così a bordo del nostro mostro alato un numero indescrivibile di aerei, elicotteri e altre amenità volanti, tutti regolarmente battenti bandiera nemica e quindi assai poco propensi a farsi da parte di fronte a un novellino dei cieli. Spetterà quindi alla nostra abilità e -soprattutto - ai nostri riflessi il pesante fardello di conquistarsi una rispettabile reputazione a cui certo si accompagnerà un cospicuo conto in banca. Già, perché in *Raptor* non esiste un punteggio di gioco, qui sostituito dal gruzzolo di quattrini che andremo ad incrementare con l'abbattimento dei velivoli che ingaggeremo.

Se poi saremo così bravi da terminare la missione a cui siamo stati assegnati, potremo investire parte del compenso in micidiali armamenti che dovrebbero assicurarci maggiori possibilità di sopravvivenza nelle fasi successive: il condizionale, in ogni caso, è quantomai d'obbligo perché le cose si complicano non poco proseguendo nella carriera di killer dei cieli; ben presto gli squadroni nemici diverranno più massicci e insidiosi, gli spazi di manovra si faranno costantemente più esigui e quando l'energia comincerà ad approssimarsi allo zero, beh, forse avremmo fatto meglio ad essere meno avidi e a migliorare in maniera adeguata il fidato caccia. Ok,

Budda Budda Budda Budda!!! Anche con le semplici mitragliatrici potrete fare una vera e propria strage!

Una mega esplosione accompagna la sconfitta del cattivone di fine livello. Un'altra vittoria per l'aviazione!

Al centro, gli scenari di *Raptor* sono stati riprodotti con grande cura, ma peccano in varietà.

Il pilota automatico ci porta verso la prossima missione, sicuramente più difficile ed impegnativa della precedente.

forse mi sono fatto prendere un po' troppo la mano, in fondo dobbiamo ancora iniziare a giocare, no?

Dopo una breve ma consistente installazione su HD (sono richiesti quasi 16 mega di spazio), potremo assaporare una discreta presentazione che già ci fa pregustare la violenza del combattimento. Di lì a poco si giunge al menù principale, dal quale si può accedere al corposo ed esauriente manuale on-line, allo schermo delle opzioni (che ricorda vagamente quello di *Doom*) oppure all'azione vera e propria, selezionando il caricamento di un partita già iniziata precedentemente oppure ricominciando, come faremo noi adesso, tutto daccapo. Siamo ora al momento dell'identificazione: dovremo digitare il nostro nome, quello di battaglia e scegliere il livello di difficoltà (rookie, normal, veteran o elite) e la fotografia da passaporto che farà bella mostra di sé sul tesserino di riconoscimento. Sbrigate queste formalità, arriviamo nell'hangar della base cui siamo assegnati. A questo punto si potrebbe salvare la partita o fare un giretto nel fornito arsenale per vedere (e comprare) le ultime novità del mercato, ma pare che non siano molto disposti a fare credito a chi rischia di passare a miglior vita di lì a poco, sicché non ci resta che infilarci tuta e casco e calarci nell'abitacolo dell'aviogetto. Dalla mischia furibonda ci separa ormai solo la fase di selezione dello scenario: nella versione commerciale all'unico scenario di quella shareware se ne sono aggiunti altri due, ancora più difficili; l'opzione auto-pilot ci porta invece direttamente alla missione successiva all'ultima che abbiamo affrontato.

Pem... patapam bim bum bam alè alè... boom (onomatopeico il nostro Simone, NdR)!!! Come avrete intuito siamo già in volo e - non c'è che dire - non c'è molto tempo per guardarsi intorno: lo scrolling verticale, veloce e fluido, porta con sé flotte intere di agguerriti nemici che schizzano a destra e sinistra senza darci tregua. Lo scenario, che ammiriamo con visuale dall'alto, è ben realizzato, ma tra fiumi e montagne si nascondono spesso mortali insidie da cui è bene guardarsi le spalle.

Il controllo del mezzo è affidato, a scelta, al mouse, al joystick e alla tastiera, ciascun sistema ha propri pregi e difetti, con un solo comun denominatore: la necessità di tenere fermamente premuto il grilletto; a questo proposito va detto che le armi in dotazione sono infinite, cosa che purtroppo non vale per l'energia degli scudi, che si possono ricaricare parzialmente e lentamente solo se cessiamo il fuoco continuato, un lusso che raramente ci è concesso. Alla fine della missione, come se non bastasse, ci attende il mega mostro di fine livello, decisamente un osso duro da mandare giù. In caso di vittoria, comunque, i soldi per le riparazioni e il miglioramento delle armi non mancheranno e ci consentiranno di prepararci degnamente per lo scontro seguente.

Simone Bechini

Genere Sparatutto
Casa Apogee
Sviluppatore Interno

- Notevole grafica, piacevole e dettagliata
- Scrolling fluido e veloce
- Vasta gamma di armi disponibili
- Possibilità di salvare le partite

- Scenari non molto vari

Versione PC

***Raptor* viene commercializzato in tre dischi d'installazione, che si tramuteranno ben presto in 16 mega di spazio occupato sull'hard disk. Il manuale e la documentazione sono comunque presenti all'interno del gioco in forma corposa ed esauriente. La Systems Comunicazioni (distributrice per l'Italia dei prodotti Apogee) può essere raggiunta allo 02-90841814 per ottenere la versione registrata, nel caso reperiste il primo episodio su qualche BBS (anche su BBK!). Per quanto concerne video e sonoro, *Raptor* sfrutta la VGA e numerose schede sonore tra cui tutte le più diffuse sul mercato (SoundBlaster, AdLib, Gravis, Roland, ecc.).**

K VOTO

864 PC

Devo ammettere che non avevo visto la versione shareware di *Raptor*, sebbene ne avessi sentito parlare decisamente bene da più parti. In effetti ho potuto verificare fino in fondo i pregi di questo ultimo prodotto della Apogee: grafica fluida e veloce, buona giocabilità, notevole livello di coinvolgimento emotivo. L'unica, vera pecca che ho rilevato è dovuta alla scarsa varietà degli scenari delle missioni: mi sarei aspettato, cioè, qualche elemento in più che differenziasse i livelli. In fondo, negli shoot'em up come in tutti gli altri giochi, si va avanti per cercare di vedere cosa ci è stato preparato. A parte questa piccola pecca, *Raptor* si qualifica come un ottimo sparatutto, un genere in cui il PC non ha mai brillato.

CURVA INTERESSE PREVISTO

NB — nota bene

Al contrario dell'Amiga, il PC vanta molti meno sparatutto nel suo carniere dei giochi migliori. A dire il vero, l'unico titolo che potete facilmente reperire sul mercato se amate gli shoot'em up (ma dubito che non l'abbiate già) è il leggendario *Xenon 2 Megablast*, attualmente ripubblicato in versione budget e disponibile quindi a un prezzo vantaggioso. Penso che tutti conoscano il capolavoro dei Bitmap Brothers: per i neofiti dei videogiochi, basti loro sapere che varrebbe l'acquisto solo la musichetta iniziale (anche se era molto migliore quella della versione Amiga). Fra poco potremo provare anche *Project X* del Team 17, che si preannuncia convertito molto bene.

Non c'è niente di peggio che alzarsi da un sonno criogenico durato secoli e scoprire che la Terra è stata conquistata dagli alieni, i vostri colleghi sono spariti nelle profondità spaziali e avete dei problemi anche con la macchina del caffè...

La visuale alla *Sim City* delle vostre colonie vi permette di costruire gli edifici che più vi interessano fino a un massimo di sedici installazioni per colonia. Non lasciatevi ingannare dal background! Infatti non potrete costruire né le monorotaie né gli spazioporti!

La situazione del capitano della U. N. S. Calypso non è certo tra le più allegre: quando l'equipaggio della sua nave coloniale si è ibernato, gli ordini erano di trovare semplicemente alcuni pianeti abitabili e di creare le fondamenta delle prime colonie umane nello spazio. Purtroppo, una volta riemerso dalle centinaia di anni di ibernazione profonda, il nostro eroe scopre che la Terra è stata sopraffatta da misteriosi alieni spuntati dal nulla e che, oltretutto, non c'è traccia della U. N. S. Tantalus, una seconda astronave coloniale, più moderna della Calypso, che doveva arrivare alla stessa destinazione con una ventina di anni in anticipo.

Come avrete capito, dovrete entrare nei panni del Capitano della Calypso e guidare i vostri uomini alla conquista del sistema stellare appena raggiunto: per prima cosa, dovrete colonizzare i pianeti più ospitali per creare l'ultimo, saldo bastione dell'umanità, utilizzando una schermata simile a quella dell'immortale *Sim City* che vi permette di decidere quali edifici costruire. Tuttavia, per semplificare il vostro lavoro di architetti spaziali, non dovrete preoccuparvi di costruire strade, allacciamenti elettrici o fognari, spazioporti e altri elementi più o meno secondari che sono già pronti sin dalla nascita di una colonia, ma solo scegliere tra le quattro (che diventeranno sei verso la fine del gioco) installazioni principali, e cioè cupole abitative, fabbriche, stazioni energetiche e laboratori scientifici. Ogni installazione può essere successivamente ampliata a livelli superiori, in modo da permettere, per esempio, a una cupola abitativa di contenere parecchie centinaia di coloni al posto degli iniziali 100.

La gestione delle diverse colonie è indispensabile per poter conquistare il sistema solare che intendete colonizzare: tuttavia, se volete concludere qualcosa, dovrete preoccuparvi soprattutto di esplorare i pianeti e i satelliti che ruotano attorno al sole alieno: infatti chi (o cosa) ha distrutto la Terra e, probabilmente, la Tantalus prima o poi potrebbe spuntare per massacrare anche il vostro equipaggio!

Chi (o cosa) ha distrutto la Terra e, probabilmente, la Tantalus prima o poi potrebbe spuntare per massacrare il vostro equipaggio!

Per esplorare un pianeta basta lanciare un'astronave-sonda e poi scendere al livello della superficie: potrete scegliere il settore da esaminare da una mappa e poi dare un'occhiata in prima persona sorvolando in tempo reale il terreno. Naturalmente esplorare un intero sistema solare in questo modo sarebbe a dir poco impegnativo. Per fortuna il vostro staff di Consiglieri, che comprende scienziati, militari e ingegneri, accorrerà in vostro aiuto, indicandovi le zone da esplorare dove è più probabile trovare qualcosa di interessante e inventando nuove apparecchiature che vi consentiranno di effettuare rapidamente lo scanning della superficie di un intero pianeta.

Purtroppo non tarderanno a sorgere i primi problemi: un'epidemia nella vostra colonia madre, un guasto agli impianti criogenici della Calypso, un assalto improvviso e sospetto della fauna locale si alterneranno con un ritmo a dir poco incalzante creando un'atmosfera da libro di fantascienza prati-

In alto, entrnado nelle istallazioni aliene vederete delle corte sequenze animate che mostrano cosa succede e cosa trovate. *A destra*, la mappa vi permette di scegliere il settore da esplorare in prima persona; notate che è possibile eseguire lo scanning della superficie per cercare fonti energetiche, giacimenti di metalli o luoghi sospetti.

Il sistema stellare di Beta Caeli visto dal simulatore della vostra astronave: i puntini verdi rappresentano le vostre astronavi.

LEGACY

camente perfetta; poco per volta, scoprendo un relitto su un asteroide, i resti di un laboratorio su un satellite, un'enigmatica scritta su un veicolo abbandonato, comporrete il lento mosaico che porta alla scoperta del fato della Tantalus, fino all'immancabile incontro con diverse razze aliene.

Alien Legacy è quindi un ottimo gioco di esplorazione spaziale, minato solo da un difetto: purtroppo le colonie non sono per niente autonome, e dovrete costantemente tenere sott'occhio i valori di produzione e consumo di Energia e di Risorse perché, per esempio, basta un improvviso calo nell'estrazione di materiali grezzi per provocare una reazione a catena che in pochi turni può mettere in ginocchio l'intera struttura. Anche se rimetterla in buono stato non è un'operazione difficile né lunga, rimane comunque una situazione abbastanza scomoda e fastidiosa, considerando che tra l'altro accade piuttosto spesso quando avete una decina di colonie; d'altra parte questo problema sarebbe stato aggirato facilmente prevedendo un piccolo serbatoio di risorse da utilizzare nei momenti di crisi, come succede nei villaggi medioevali di *Settlers*.

L'unica operazione automatica possibile è ordinare a un'astronave di fare da spola tra due diverse colonie impostando cosa portare da una all'altra e viceversa, in modo da scambiare, ad esempio, il surplus di energia di una base orbitante con gli abbondanti giacimenti delle colonie planetarie: anche se questo espediente è comodo nella maggior parte delle occasioni, in caso di complicazioni, come il sopraccitato calo di estrazioni può rovinare non solo l'economia della colonia "incriminata", ma anche quella delle colonie, che si aspettano una certa quantità di materiale grezzo da essa. A parte questo difetto, che può infastidire soprattutto se siete coinvolti profondamente nella lotta per conquistare il sistema stellare e turbare l'altrimenti perfetta "suspence", *Alien Legacy* si dimostra dall'inizio alla fine un imperdibile gioco di esplorazione spaziale.

Paolo Paglianti

NB – nota bene

Se vi piace passare notti intere a esplorare gli abissi interstellari non avete che l'imbarazzo della scelta: potete partire dall'ormai anziano precursore di questo genere, *Millennium 2.2*, in cui dovete colonizzare ex-novo il sistema Solare, per poi dare un'occhiata a *Star Control II*, in cui invece dovete preoccuparvi di distruggere i soliti malefici alieni. Più di recente è uscito *Reunion*, che è stato accolto da pareri contrastanti soprattutto sulla difficoltà ad entrare nell'atmosfera del gioco. Non dimenticatevi che è in dirittura d'arrivo anche il tanto atteso *Outpost*!

Genere Strategia
Casa Sierra
Sviluppatore Joe Ybarra

- Coinvolgente e divertente
- Situazioni originali
- Facile da controllare

- Al minimo errore le colonie creano enormi problemi
- Poca varietà di mezzi

Versione PC

Per esplorare gli abissi spaziali di *Alien Legacy* dovrete disporre almeno di un 386SX a 20 MHz (anche se è caldamente consigliato un processore più potente), 4 Mb di memoria e 22 Mb di spazio libero su Hard Disk; ovviamente è quasi necessario un mouse, mentre per quanto riguarda le schede sonore sono riconosciute tutte quelle della famiglia SoundBlaster, l'AdLib e la Pro Audio Spectrum.

Versione CD ROM

Quando leggerete queste righe, dovrebbe essere già disponibile la versione su CD ROM.

Giocare ad *Alien Legacy* mi ha fatto lo stesso effetto che leggere un romanzo di fantascienza di Harry Harrison, "Il pianeta Impossibile": praticamente ho trascorso una settimana incollato al video! Scoprire poco per volta la misteriosa fine dell'altra astronave, magari attraverso dettagli quasi insignificanti, correre da un lato all'altro del sistema seguendo tracce quasi ectoplasmatiche, fino a incontrare gli enigmatici alieni è stato fin troppo divertente! Purtroppo, sotto certi punti di vista, il gioco è carente e il sistema di controllo delle colonie è un po' troppo "stupido" e dovrete cavarvi dai guai sempre da soli: immaginate di dove giocare contemporaneamente una decina di partite di *Sim City*! Insomma, un gioco con molti elementi positivi, guastato però da qualche difetto. Peccato!

CURVA INTERESSE PREVISTO

Genere Basket
Casa GTE Entertainment
Sviluppatore Interno

•Gioco originale e molto vario
•Possibilità di giocare in due
•Molto longevo e divertente

•Qualche leggera pecca nel sistema di controllo e nella colonna sonora.

K VOTO

825 PC

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G
QI
A
FK

Un bel gioco cono molte varianti, che permette di sfidare un amico a qualcosa di poco convenzionale e decisamente insolito... Tutti lati positivi di un titolo che colma una lacuna nel panorama di giochi per Personal Computer. Ci sono, come preannunciato, alcune cose che avrebbero potuto essere curate più nel dettaglio, come il sistema di controllo, che sembra non rispondere sempre al meglio ai nostri comandi, o la musica, che avrebbe potuto essere realizzata con più varietà e fantasia... Ma nel complesso ci troviamo di fronte a un prodotto di qualità e valido, soprattutto per gli amanti del genere.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

Versione PC

Il gioco risiede su un unico CD ed è parzialmente installabile su hard disk (l'installazione porterà via pochissima memoria e solo alcuni secondi). I tempi di caricamento sono molto veloci e il gioco non risente minimamente di rallentamenti o di incertezze. Come già detto la cosa migliore, per giocare a *Jammit*, è utilizzare un joypad, che vi permetterà di muovervi con molta più fluidità e velocità rispetto a un joystick o, soprattutto, alla terribile tastiera. Sono supportate praticamente tutte le schede sonore esistenti.

JAMMIT

Su PC è raro trovare una simulazione di basket così insolita, varia e divertente... Non per niente ci accingiamo a recensire una conversione da una cartuccia per MegaDrive. Con questo gioco potrete sfidare tutti i bulletti di quartiere in scontri all'ultimo canestro!

Tirare dal fondo del campo non appena l'avversario vi passa la palla è una buona tecnica, ma dovete essere pronti a tutto!...

Ecco uno scontro a "2 Hot" in cui è molto utile tirare fermandosi sulla "X" che si muove sullo schermo: i punti verranno raddoppiati.

Non si tratta propriamente di una simulazione di basket, almeno non di quello "ufficiale", ma piuttosto di una raccolta di set di regole "opzionali" che vengono abitualmente usate (e continuamente modificate) in scontri a due nelle strade e nei parcheggi delle grandi città americane, da semplici ragazzotti che hanno voglia di sgranchirsi un po' le gambe dopo aver giocato tutto il giorno a *Super Mario* o simili.

Potrete scegliere tra tre giocatori professionisti di queste particolari discipline cestistiche: Chill (i tre punti per lui sono la norma), Roxy (salta più in alto di un canguro) e Slade (che è come un carrarmato: non si stanca mai). I "set di regole" diversi sono ben otto, e potrete cimentarvi in ognuno di essi e affrontare (oltre che i due personaggi che avete scartato tra i tre di prima) altri super-campioni che vi daranno moltissimo filo da torcere. Il livello di difficoltà del gioco è da subito molto alto e avrete bisogno di fare un po' di pratica con il sistema di controllo prima di poter cominciare veramente la sfida. A questo proposito vi consiglio vivamente di usare un joypad compatibile a più pulsanti, in modo da avere sotto mano in maniera pratica e immediata tutto ciò che vi serve per far mangiare polvere all'avversario di turno. In "1 on 1" dovrete semplicemente raggiungere 21 punti prima del vostro avversario; in "Sweat" non dovrete preoccuparvi dei falli; in "2 Hot" accumulerete punti doppi se farete canestro tirando dalla "X" che si muove sullo schermo; in "Poison" quando raggiungete i 20 punti tornerete a 10 (e quindi fate molta attenzione quando siete a 18); in "Slams Only" potrete tirare soltanto direttamente sotto il canestro e non ci sono falli; in "In 2 It" potrete fare canestro soltanto tirando dalle due "X", e se le "X" sono unite in un unico punto il punteggio viene raddoppiato; in "Frenzy" le regole sono simili a "In 2 It" ma ci sono due palloni in campo e la vittoria si raggiunge ai 10 punti e, infine, in "Cutthroat" dovrete giocare contro altri due avversari e avrete la possibilità di fare tre tiri liberi dopo ogni canestro (se fallite il gioco riprende). Inoltre a 20 o 13 punti il punteggio viene ridotto a 10. Con tutte queste varianti e questi sistemi di regolamento diversi la longevità è assicurata di certo, soprattutto se decidete di sfidare qualche vostro amico in un pomeriggio uggioso d'autunno... Vedrete che il tempo volerà via molto velocemente. Tuttavia qualche aspetto un po' negativo, *Jammit*, ce l'ha, ma per questo vi rimando al commento.

Yuri Abietti

Le animazioni dei giocatori sono abbastanza curate e personalizzate a seconda delle diverse caratteristiche dei personaggi.

Ecco un'immagine "ravvicinata": quando tentate di "jammare" sotto canestre la visuale si restringerà a questa inquadratura.

REBEL ASSAULT

C'è chi da grande vuole fare il pompiere, chi vuole continuare a mangiare questo buon pesce e infine chi vuole diventare pilota di X-Wing. Questo gioco si occuperà dell'ultima categoria, per tutti i possessori di Macintosh assetati di azione.

Un sogno che diventa realtà. Non ci sono altre parole per poter introdurre un gioco che ha fatto epoca, che ha totalmente rivoluzionato gli standard su CD ROM. Immaginate di poter ascoltare la colonna sonora originale di Guerre Stellari, composta da John Williams ed eseguita dalla London Philarmonic Orchestra, sul vostro Macintosh. Fissate lo schermo, in una fluidità mai vista prima d'ora, i caccia imperiali sfrecceranno intorno alla Morte Nera ed il rumore rauco dei loro motori si fonderà a quello più sottile ed elegante degli X-Wing pilotati dai ribelli in una battaglia epocale. No, non siete davanti al televisore, siete davanti al vostro computer e questo è realmente il primo film interattivo mai realizzato. La programmazione di questo gioco si avvicina molto alla magia. Rimaniamo attoniti e increduli nell'assistere ai filmati originali del film (forse ci saremmo addirittura accontentati di semplici filmati QuickTime) scorrere sul nostro monitor. Il protagonista però è cambiato. I protagonisti siamo noi.

Tonnellate di scenari sono stati riversati in un CD con un metodo di compressione di proprietà della Lucas che ha permesso di contenere un sogno in soli 400 Mb.

Dopo un folgorante avvio del gioco, che non richiede nessun impiego dell'hard disk e parte direttamente dal CD, ci verrà richiesto, quali cadetti alle prime armi, di completare un duro addestramento di volo. Le strette pareti di un canyon nel deserto di Tatooine saranno i nostri primi veri nemici e, se il completare questo livello ci sembrerà un po' ostico, non possiamo non pensare a come sarà l'essere inseguiti dal caccia imperiale di Darth Vader in persona. Il coinvolgimento è totale. Non ci troviamo davanti a un'imponente slide-show come spesso accade nei giochi su Cd-ROM, anzi, spesso ci ritroveremo a rigiocare più volte lo stesso livello per poter ammirare quegli scenari che il rapidissimo combattimento non ci ha lasciato il tempo di guardare.

La scena nei canaloni ghiacciati di Hoth è una delle più veloci di tutto il gioco. Ricordate che dovete trovare l'uscita del labirinto.

I possessori di Macintosh, abituati all'alta risoluzione che contraddistingue gli standard di questa macchina, potranno inizialmente storcere il naso accorgendosi che *Rebel Assault* mantiene un po' di quella cubettosità che caratterizza la grafica dei giochi su PC ma vi assicuriamo che per mantenere l'incredibile fluidità necessaria, questa scelta è stata obbligata. Il gioco è un arcade, velocissimo e, sostanzialmente, banale. Tutto quello che dovremo fare sarà cercare di abbattere quei bersagli che la missione ci imporrà, dai Tie Fighter agli asteroidi, dalle torrette di un incrociatore imperiale sino all'indimenticabile corsa nel canalone della Morte Nera. Un gioco che sarebbe stato davvero piatto se non avesse attinto a piene mani dai filmati e dai suoni che ci hanno accompagnato per tutta la vita. I limiti del gioco vi saranno presto evidenti. Quando, finalmente al comando di un X-Wing, ci troveremo liberi nello spazio aperto, in realtà ci accorgeremo in fretta di non essere liberi: il nostro caccia, infatti, indipendentemente dai nostri comandi, seguirà un percorso prefissato solo all'interno del quale noi disporremo di un minimo di autonomia. Ovviamente, essendo il gioco di qualità cinematografica, fare di più sarebbe stato veramente impossibile e *Rebel Assault* deve essere accettato come il più coinvolgente arcade mai giocato. Non aspettatevi un simulatore di volo perché ne rimarreste sicuramente delusi. Liberate la vostra mente e sentite la forza scorrere dentro di voi. Non fate paragoni con altri giochi, godetevi questa esperienza e affidatevi all'unico amico di cui vi potete realmente fidare: C1 P8 è seduto dietro di voi.

Massimo Triulzi

Genere Sparatutto
Casa Lucas Arts
Sviluppatore Interno

- Atmosfera reale.
- Commento sonoro di qualità impensabile.
- Azione coinvolgente.
- Difficoltà ben calibrata.

- Grafica a bassa risoluzione.
- Non troppo longevo.
- Libertà di movimento limitata.

Versione Macintosh

Rebel Assault necessita di un Macintosh dotato almeno di processore 68030 a 25 Mhz di clock anche se vi consigliamo un 68040 per godere appieno di ciò che vi può offrire. Il lettore di CD a doppia velocità è d'obbligo come lo è il system 7.x. Consigliato, per la prima volta su Mac, il Joystick. N.B. L'applicazione versione 1.0 risulta non funzionante con la stragrande maggioranza di lettori CD-Rom che non sia Apple ed è per questo che la Lucas ha diffuso attraverso tutti i più comuni canali telematici l'upgrade a 1.1. Lo potete trovare anche su BBK.

***Rebel Assault* è un arcade meraviglioso che supplisce alla mancanza di innovazione con la sua superba ambientazione. Le sequenze filmate sono indimenticabili, le parole soffocate di Darth Vader diverranno cornice dei vostri sogni. I magici ricordi di Guerre Stellari verranno a poco a poco sostituiti da una nuova realtà in cui voi siete il protagonista. Consigliato a tutti coloro che sono cresciuti fischiettando il tema di Guerre Stellari, a tutti i videogiocatori sensibili alla magia di nuovi tipi di interazione ed infine a coloro che hanno sempre sognato di passare qualche ora abbattendo astronavi; nel modo più affascinate mai visto.**

La seconda generazione di giochi per il 3DO è in arrivo e accompagna l'uscita europea della macchina di Trip Hawkins. I nuovi titoli sono in grado di destare l'interesse del grande pubblico? A giudicare dall'ultima proposta dell'Electronic Arts sembra proprio di sì!

Ognuna delle macchine della nuova generazione avrà un gioco di corse fra i titoli di traino: *Daytona USA* per il Saturn Sega, *Poly Poly Circus Gran Prix* per la PlayStation Sony e *Cruisin' USA* per l'Ultra 64 Nintendo. Il 3DO, da parte sua, ha avuto fin dalla sua nascita *Crash'n burn* della Crystal Dynamics. Tale gioco è stato offerto in bundle con l'Interactive Multiplayer e ha suscitato reazioni contrastanti: alcuni lo hanno accolto come una pietra miliare, altri hanno fatto notare una certa ruvidità del sistema di controllo e del rilevamento delle collisioni.

Ora per la macchina di Trip Hawkins c'è una seconda chance, rappresentata da questo nuovo prodotto della Electronic Arts: *Road Rash*. Per la verità non si tratta di un titolo originale, essendo già stato pubblicato, in due versioni, per Sega Megadrive, ma le potenzialità dell'hardware 32 bit RISC del 3DO hanno consentito di trasformarlo in un gioco sostanzialmente diverso.

Non si può certo dire che *Road Rash* educhi al rispetto del codice stradale: ecco un povero passante che sta per essere investito.

La dinamica di gioco, grazie alla sua frenesia, alla bella grafica e al sonoro eccitante, è veramente coinvolgente

Ambientato nel mondo dei bikers americani (loschi figuri, rigorosamente vestiti di pelle, che ingurgitano ettolitri di birra e passano la maggior parte della propria esistenza in sella a una moto), *Road Rash* mette il giocatore nella condizione di ingaggiare una serie di sfide al cardiopalma con i 14 migliori piloti della zona.

Fin dal primo impatto il titolo rivela senza mezzi termini il proprio stile di 'gioco duro per giocatori duri', producendosi in una sequenza di Full Motion Video motociclistico accompagnata da una perfetta riproduzione digitale di Kickstanddei Soundgarden. In effetti l'intero gioco è pervaso da un'atmosfera rock e offre un'intera compilation di ottimi brani (presente anche in versione audio su un secondo CD) più una buona mezz'ora di FMV. Come sempre in questi casi, e in particolare nel caso del 3DO, occorre rimanere vigili e non distrarsi per una tale abbondanza audiovisiva, concentrandosi esclusivamente sul cuore del gioco e sulla sua capacità di divertire. Su questo versante *Road Rash* offre un engine grafico che muove con discreta disinvoltura i poligoni texture-mapped con cui è costruito il paesaggio. Il frame rate si ag-

La corsa è finita nel peggiore dei modi: la moto è ferma a ruote all'aria mentre il pilota giace esanime a terra.

Le immagini statiche non rendono onore alla fluidità con cui il paesaggio in texture-mapping scorre intorno ai piloti.

Questo è uno degli scenari più suggestivi: la strada si snoda lungo il litorale proprio come nella scena dell'inseguimento di *Basic Instinct*.

Avvicinarsi troppo agli altri motociclisti può essere pericolo. A mano a mano che si progredisce nel gioco divengono sempre più violenti.

gira intorno ai 20 fps ed è di fatto sufficiente a garantire una piacevole fluidità complessiva. Se la sede stradale con tutto ciò che la circonda è rappresentata in texture-mapping, i frame di animazione dei motociclisti, delle automobili e dei passanti, sono costituiti da digitalizzazioni tratte da sequenze girate dal vero, che si ingrandiscono o rimpiccioliscono a seconda della distanza e della prospettiva. L'effetto globale è comunque molto buono e la dinamica di gioco, grazie alla sua frenesia, alla bella grafica e al sonoro eccitante, è veramente coinvolgente. Anche sul sistema di controllo il giudizio è positivo: la sua impostazione prettamente arcade lo rende molto immediato, tralasciando ogni realismo simulativo, tanto che in pratica il pulsante del freno non viene mai tirato in causa e ci si limita a decelerare nei frangenti più impegnativi; il che non è molto verosimile, ma è senz'altro divertente. Nel complesso in *Road Rash* non si va mai troppo per il sottile: lo scopo è quello di terminare entro le prime tre posizioni ognuno dei 5 scenari, in modo da progredire a un livello superiore in cui i percorsi saranno più lunghi e gli avversari più accaniti, e così via per i 5 livelli di difficoltà previsti.

K Gioco

Per ottenere questo risultato il giocatore dovrà essere pronto a tutto: investirà decine di passanti ignari con l'unica colpa di avergli attraversato la strada, spingerà i propri antagonisti a schiantarsi contro un camion proveniente dalla direzione opposta e aggredirà i poliziotti in moto, così da sottrarre loro il manganello e con questo massacrarli fino a farli cadere. Niente male.

I piazzamenti collezionati generano dei guadagni, che potranno essere investiti nell'acquisto di una nuova moto, adeguata al progressivo incremento della difficoltà. Essere acciuffati dalla polizia o distruggere il proprio mezzo prima dell'arrivo, comporta d'altro canto delle forti spese, in cauzioni e riparazioni: occorre quindi amministrarsi saggiamente. Per non compromettere lo stato di avanzamento nel gioco a ogni errore è comunque disponibile un'opzione di Save, alla quale conviene accedere dopo ogni risultato positivo.

Si può sfrecciare a tutta velocità fra le macchine e uscire incolumi dagli scontri meno gravi. Quando però l'impatto è diretto e violento contro una vettura molto più lenta, si finisce repentinamente disarcionati. Un errore di questo tipo costa una perdita di tempo di circa trenta secondi: il pilota dovrà infatti raggiungere a piedi la moto e ripartire cercando di non farsi investire dagli altri corridori, i quali a loro volta non esiteranno a ributtarlo a terra, tirandogli magari un bel calcio in pieno casco.

Accanto alla versione completa di gioco (denominata 'Big Game Mode') che dischiude l'intera gamma di motociclette e l'estensione completa dei percorsi solo alla fine di una lunga progressione attraverso i livelli di difficoltà, esiste anche una modalità più immediata (il 'Trash Mode'), che consente di buttarsi senza indugi nei percorsi completi e con una moto di livello top. Questa seconda strada toglie forse un po' di effetto sorpresa, ma è del tutto coerente con la filosofia prettamente arcade di *Road Rash*, che mira innanzitutto a divertire il giocatore in modo immediato. Riuscendoci in pieno. E meritando per questo il titolo di K gioco.

Marco Rana

Genere Guida
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Interno

- Azione frenetica e incessante di grande coinvolgimento
- Ottima compilation in CD Audio compresa nella confezione

- La componente arcade soffoca del tutto il realismo della guida, che a volte risulta un po' troppo semplificata

Versione 3DO

Ciò che si nota immediatamente all'apertura della confezione è la presenza di due CD. Non si tratta però di uno di quei programmi pachidermici a cui non basta un solo supporto ottico: uno dei due dischi contiene in realtà una compilation grunge-rock di ottimo livello. Vi sono ricompresi brani dei Soundgarden (Rusty Cage, Outshined, Kickstand, Superunknown) e dei Therapy? (Teethgrinder, Auto Surgery), oltre a pezzi assortiti dei Paw, Monster Magnet, Hammerbox e Swervedriver. Non c'entra molto con il gioco, ma è cosa lodevole. Dal punto di vista grafico e sonoro la programmazione è di ottimo livello e su 3DO, finora, non si è visto molto di meglio.

K VOTO

900 3DO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

G, QI, A, FK

Il limite principale di *RR*, cioè la sua attitudine a trascurare il realismo simulativo, è forse anche il suo maggiore pregio. Il gioco è molto clemente e perdona gli errori di guida più veniali: è consentito urtare di striscio contro le macchine che viaggiano in senso opposto oppure contro i segnali stradali al solo prezzo di una perdita di velocità. Il pilota viene disarcionato solo in caso di urto frontale pieno con un'auto. Tutto ciò contribuisce a mantenere costantemente il ritmo di gioco a livelli elevatissimi: forse lo stile di guida richiesto non è molto sofisticato, ma quel che conta in *RR* è arrivare in fondo; possibilmente primi e possibilmente in moto. Quel che avviene tra la partenza e l'arrivo è un vortice di velocità e violenza, esilarante e divertente, che appaga a fondo il giocatore.

CURVA INTERESSE PREVISTO

minuto, ore, giorni, settimane, mesi, anni

5 4 3 2 1 0

NB nota bene

Come già accennato in apertura, l'unico altro gioco di guida all'interno del parco titoli per *3DO*, è *Crash 'n Burn*. Ma il titolo della Crystal Dynamics sconta l'handicap di essere stato sviluppato quando l'Interactive Multiplayer era ancora agli albori, privo addirittura di un sistema operativo, ed esce senz'altro sconfitto dal confronto con *Road Rash*. Per il futuro prossimo sono comunque attesi due giochi di corse molto interessanti: *Off-World Interceptor*, sempre della Crystal Dynamics, che vede uno strano fuoristrada scorrazzare per un paesaggio lunare, e *The Need For Speed*, targato EA, che promette texture-mapping a 60 frame al secondo. Li attendiamo per sottoporli al consueto K-trattamento.

Gli incroci non hanno un ruolo puramente estetico: le autovetture, infatti, si fermano quando il semaforo è rosso.

Competition PRO™

JOYSTICK E CONTROL-PAD PROFESSIONALI PER SEGA MEGADRIVE E SUPER NINTENDO

COMPETITION PRO 6 PULSANTI PER SEGA MEGADRIVE
- TURBO FIRE
- AUTO FIRE
- SELETTORE DI VELOCITA'
- 8 POSSIBILITA' DI SWITCH
- 12 MESI DI GARANZIA

NUOVO

COMPETITION PRO SUPER TRASPARENTE PER SUPER NINTENDO
- TURBO FIRE
- AUTO FIRE
- SELETTORE DI VELOCITA'
- 8 POSSIBILITA' DI SWITCH
- 12 MESI DI GARANZIA

JOYSTICK 5000 E 5000 MINI
- ROBUSTI • SUPERSENSITIVI
- BASE ANTISCIVOLO
- PULSANTI DESTRA E SINISTRA
- 12 MESI DI GARANZIA
- PER USO CON: AMSTRAD ATARI - AMIGA - CMMMODORE VIC 20 COMMODORE 64 - SCHNEIDER SPECTRUM - MSX E MOLTI ALTRI

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:

BLU® SOFT

POWER Play

80017 · Napoli
Tel-Fax 081/7022713 - 7022722

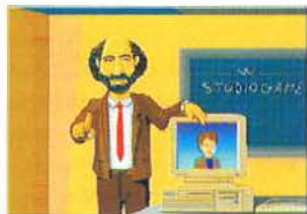
Grafica MCM T. 5063010

I MARCHI CITATI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

NOVITÀ ECTS PER IL MULTIMEDIA

La Mindscape ha presentato all'ECTS due nuovi prodotti multimediali per MPC e Mac: con *Warplanes: Modern Fighting Aircraft* potrete scoprire tutto sugli aerei da combattimento dal 1974 al 1994, esaminare ben 1000 foto e 500 modelli tridimensionali dei caccia più famosi e analizzare le tattiche di combattimento più moderne; invece in *Prehistoria* potrete scoprire come vivevano i dinosauri 250 milioni di anni fa. Vi ricordate di *The Print Shop*, il programma grafico che ha fatto sognare decine di migliaia di utenti a 8 bit? La Bronderbund ha presentato una riedizione multimediale, *The Print Shop Deluxe CD Ensemble*, in cui sono presenti tutte le edizioni passate e che vi permetterà di stampare un po' di tutto, dai biglietti da visita alle cornici per i vostri disegni. La Electronic Arts ha invece annunciato il suo *3D Atlas*, disponibile da novembre per 3DO e Mac, che promette mappe tridimensionali al posto di quelle tradizionali in 2D.

REALTA' VIRTUALE MADE IN ITALY

La Cronodata, ditta di Novara specializzata nella pubblicazione di raccolte su CD ROM di programmi shareware, presenterà allo SMAU (pad 42, stand C01-B32) il progetto Icaro, un'esperienza full-immersion di realtà virtuale che, come assicura Riccardo Giletta, vi farà provare l'emozione del volo libero. Allo SMAU verrà presentato da Giletta anche un libro, con CD ROM incluso, dedicato interamente alla Realtà Virtuale. Nel frattempo la Cronodata ha pubblicato i CD ROM della serie *Adams nel Mondo dei Numeri* e altre due raccolte shareware dedicate a Windows e a chi programma.

CD AL TELEFONO

La CD Line di Milano offre da settembre un interessante servizio: basta telefonare allo 02/66713388 per ordinare senza problemi il CD che desiderate. I tempi di consegna sono di soli 3 o 4 giorni! I prodotti offerti da questa società vanno dai giochi multimediali, come *HellCab* o *7th Guest*, alle versioni CD ROM di giochi già usciti per dischetti, come *Dune*, insieme a una vasta gamma di raccolte shareware di utility, immagini, programmi grafici e così via. Chi è interessato, può telefonare alla CD Line al numero sopracitato, oppure andando allo SMAU al padiglione 7/3 stand R14.

WALK LIKE AN EGYPTIAN...

Quando leggerete queste righe, potrete già trovare nei negozi specializzati *L'Egitto dei Faraoni*, un nuovo "viaggio multimediale" della Editel di Milano, che questa volta vi permetterà di attraversare il tempo e lo spazio per poter visitare in tutta comodità l'Egitto al tempo delle piramidi. Nel prodotto troverete la solita mole di notizie storiche e geografiche, una piccola enciclopedia sull'argomento, un'accurata tavola cronologica e naturalmente una valanga di immagini. Inoltre la Editel presenterà allo SMAU altri tre prodotti multimediali: *Italian Design, Cine Enciclopedia 2* e *I Vangeli*, mentre per novembre è prevista l'uscita di un dizionario italiano/inglese, dell'*Odissea* e dell'interessante versione su CD ROM di *Come si legge il Sole 24 Ore*.

VIAGGI ITALIANI

La C.D. Hardware ha presentato la pubblicazione di *Italia Bella*, una serie di "album multimediali" su CD ROM per Windows dedicata alle più celebri città d'arte italiane. La prima uscita è dedicata a Firenze, la capitale indiscussa del Rinascimento, mentre entro breve usciranno gli "album" su Venezia, Napoli e Roma. Grazie a questo CD potrete esplorare la cartina della città, soffermarvi sui più celebri monumenti e opere d'arte, conoscerne la storia, leggere le biografie dei personaggi più famosi, osservare angoli e situazioni caratteristiche, avere informazioni su come giungere a Firenze in auto, treno o aereo. Anche il prezzo è una sorpresa: solo L. 29.000 + IVA!

WOODSTOCK

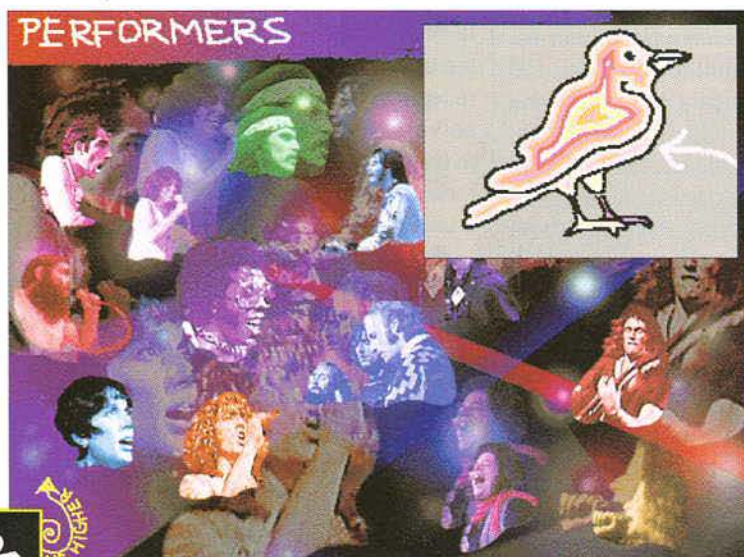
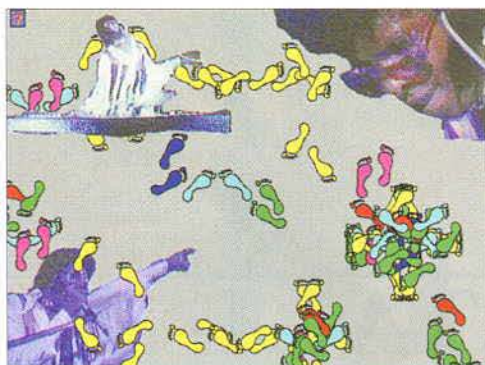
Sballo musical-multimediale!

GENERE MUSICALEL CASA TIME WARNER INTERACTIVE		
CPU	CD-ROM	RAM
68030	300	8 MB

HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
5MB	256 COLORI	-	-

Nel '69 a Woodstock c'eravate anche voi? Se non c'eravate, comunque avreste voluto esserci? Conservate ancora i vostri primi pantaloni a zampa di elefante? Nella vostra stanza tenete il poster di Mal dei Primitives? Siete convinti che sia meglio fare l'amore e non fare la guerra e andate in giro cantando "mettete dei fiori nei vostri cannoni"? Se avete risposto affermativamente a tutte le domande sopra elencate e in più sentite ancora il bisogno di espandere la vostra mente, ma il vostro dottore vi ha consigliato di smetterla con l'LSD, beh, allora vi consigliamo questo nuovo prodotto della Time Warner, che può a buon titolo essere definito il primo CD-ROM psichedelico della storia informatica. Il salto all'indietro nel tempo di 25 anni, degno del miglior ritorno al futuro, ci riporta ai giorni del più famoso happening-concerto che la storia della musica ricordi. Lo sforzo evidente dei programmatori della Time Warner è stato quello di provare a riprodurre le immagini e le sensazioni di allora, pensando probabilmente di dover indirizzare il prodotto verso un pubblico che ai tempi di Woodstock o non c'era o era talmente piccolo da non saper distinguere un rif blues dalla nona di Beethoven.

La prima schermata di fronte alla quale ci troviamo introduce i cinque temi principali: Music, Backstage, Time & Place, People e Performers. Dietro questa facciata si celano una enorme quantità di documenti dell'epoca (filmati, interviste, testimonianze e chi più ne ha più ne metta) e persino un gioco molto simpatico, a domande, poste da un autoridicolizzante suonatore di sitar indiano. La parte centrale e più interessante del programma è comunque quella che riguarda la musica e i protagonisti dello storico evento. Nella sezione musicale è possibile ascoltare 8 brani "cardine" di quell'epoca come "Freedom" di Richie Havens o "I feel like I'm fixin' to die rag" di Country Joe McDonald. Si può scegliere di ascoltare il brano desiderato vedendo passare sullo schermo alcune immagini dell'happening, oppure il testo della canzone, o, scegliendo l'opzione Blazing Trails, possiamo interagire con la nostra musica preferita, facendo scorrazzare per lo schermo il cursore del mouse e aspettando di vedere cosa succede: fiori dai colori acidi, omini stilizzati che ballano, il simbolo della pace in rotazione 3D... questi ed altri effetti da mercatino del psichedelico rallegreranno il monitor del vostro computer in un tripudio di colori. Da notare che in questa fase anche le icone in background sulla scrivania cambiano di colore al ritmo della musica... Oltre alla sezione musicale è molto interessante quella dedicata ai vari artisti (Performers). In quest'area è possibile, cliccando sul volto dell'artista desiderato, ottenere varie informazioni sul suo conto: discografia, biografia, album fotografico e video della sua performance a Woodstock Concludendo diciamo che questo CD-ROM è un prodotto bello, ben realizzato e di sicuro interesse anche per i non patiti del genere musicale. Unico, colpevole, neo l'assenza di alcuni grandissimi protagonisti di quell'evento quali, tenetevi forte, Joe Cocker e Mr. Jimi Hendrix.

Diego Antonelli

La sezione Performers, ovvero tutto quello che avreste voluto sapere sui vostri idoli e non avete mai osato chiedere...

Ed ecco la lista della spesa: l'elenco completo di tutti i brani che possiamo ascoltare e vedere nel corso di questa full immersion psichedelica.

INTERACTIVE

	GENERE MUSICALEL CASA COMPTON'S NEW MEDIA		
	CPU	CD-ROM	RAM
	486 - 25MHZ	300	4 MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
15MB	SVGA	SB	MOUSE

	GENERE MUSICALEL CASA COMPTON'S NEW MEDIA		
	CPU	CD-ROM	RAM
	68030	300	8 MB
HD	VIDEO	SCHEDE SONORE	ACCESSORI
10MB	MIGLIAIA	-	-

Imperdibile!

Nemmeno un anno fa leggevate sulle pagine di questa rivista la notizia che Roger Nelson, in arte Prince, il vivace e poliedrico cantante di Minneapolis aveva deciso di smettere con la musica, o meglio di smetterla con la registrazione di nuovi dischi, per dedicarsi definitivamente alla realizzazione di prodotti per l'intrattenimento multimediale. Ebbene, eccoci qui oggi a commentare il primo prodotto realizzato della vulcanica mente di Prince. Perfettamente allineato alle esperienze multimediali e interattive dei suoi colleghi musicisti che lo hanno preceduto, Prince si butta in questo nuovo, promettente mercato con un CD-ROM dal titolo semplice semplice, *Prince interactive*, nel quale Prince è sostituito da quella strana croce che ne è diventato il simbolo (e forse anche l'ossessione?) e dal notevole contenuto musicale.

Il primo elemento che colpisce in questo prodotto è l'enorme cura grafica, che lo rende, da questo punto di vista, uno dei meglio realizzati, se non addirittura il migliore, del genere musicale. La grafica in alta definizione a 65.000 colori riporta alla mente le immagini dell'ambientazione di prodotti come *7th Guest* o *Myst*. Corridoi sfarzosi e splendide stanze studiate nel minimo dettaglio si aprono dietro le porte di una misteriosa costruzione che troviamo - senza grossi sforzi - al termine di un breve sentiero in una nebbiosa e misteriosa foresta.

Lo sforzo per la realizzazione di un prodotto esteticamente molto curato non ha portato, per fortuna, i programmatori sulla deleteria strada della limitata profondità. *Prince Interactive* in realtà apre sullo schermo del vostro computer un mondo piuttosto ampio, per girare il quale occorre spendere più di qualche mezzoretta. Il mondo di cui stiamo parlando nella finzione informatica rappresenta la casa dello stesso Prince, che si apre al tocco del nostro mouse per essere frugata in ogni dove. La splendida grafica tridimensionale e i giochi di luci e - soprattutto - ombre danno al nostro viaggio quel giusto tocco di indiscrezione e di imbarazzo che si prova andando a curiosare nella casa di qualcun altro. La pianta della casa riproduce esattamente il simbolo del musicista, ed è suddivisa in 6 locazioni fondamentali. Ogni locazione (il termine "stanza" è riduttivo) è un mondo a sé stante, con buona parte del quale si può interagire. Regnano naturalmente sovrani musica, immagini e video del principe di Minneapolis, ma non mancano le sorprese: vasi in multicolor dai quali esce un Prince del primo periodo che poi con un sapiente morphing attraversa tutte le fasi della sua vita, quadri che si animano, un bar multimediale, una sala d'incisione vera e propria, un videoclip da ricostruire e persino un quadro stereoscopico che se fissato pare creare un'ennesima volta il simbolo di Prince in 3D.,.. da non perdere!

Diego Antonelli

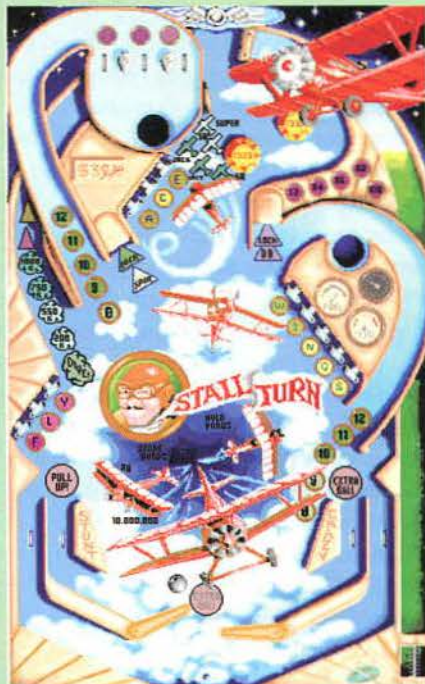
Ed ecco la chicca di questro programma: il quadro stereoscopico. Se fissate lo schermo, con un minimo di impegno, vedrete il simbolo di Prince apparire in 3D. Non sappiamo se sulla carta stampata dia lo stesso effetto.

STAR CONTROL COMPENDIUM

Gli appassionati di giochi di strategia e di fantascienza probabilmente non si lasceranno scappare questo CD: la Accolade ha infatti riunito i due *Star Control* su un solo CD ROM!

Anche se il primo *Star Control* (Kvoto 765) tutto sommato è ormai un po' superato, *Star Control 2* (Kvoto 837) rimane un ottimo gioco di strategia ed esplorazione spaziale, con tanto di combattimenti arcade (se preferite la strategia pura, potete lasciare al computer l'onere di massacrare gli alieni!). Per fortuna è possibile giocare direttamente da CD, risparmiando i diversi Megabyte necessari per l'installazione, ed è stato rimosso il noioso sistema di protezione.

PINBALL DREAMS DELUXE

Se, come mezza redazione, avete passato le notti sul vostro PC giocando a *Pinball Dreams* , potete iniziare a gioire! Infatti la 21st Century Entertainment ha pubblicato la versione "deluxe" in cui troverete sia i primi gloriosi flipper di *PinBall Dreams* (Kvoto 915) che quelli spettacolari di *Pinball Dreams 2* (Kvoto 800) che, udite udite, in questa versione possono essere giocati perfino in alta risoluzione! In più, oltre alle classiche "intro" digitalizzate potrete consultare una completa "Storia del Flipper" che vi racconterà tutto su questo nobile sport da bar!

ULTIMATE DOMAIN

La Mindscape ha recentemente pubblicato una riedizione "talkie" su disco ottico di *Genesia* , il clone di *Populous 2* della Microids che qualche mese fa si è guadagnato come Kvoto ben 875. Questa nuova versione, oltre ai dialoghi digitalizzati, comprende animazioni renderizzate in 3D e una colonna sonora migliorata. Per installarla avrete bisogno di 6 Mb e una paio di Mb di memoria espansa.

LEISURE SUIT LARRY 6 - SHAPE UP OR SLIP OUT

La Sierra, per la gioia dei voyeur di tutto il mondo, ha deciso di pubblicare una versione CD ROM dell'ultimo successo di Al Lowe, ovvero il sesto episodio (in effetti è il quinto, nonostante la numerazione della Sierra...) della mitica serie di *Larry* (Kvoto 810). Come succede sempre più spesso, l'avventura è completamente talkie (in inglese, ovviamente) e, per fortuna, è possibile visualizzare i "sottotitoli" in modo da poter capire l'efficacissimo slang dei doppiatori. Inoltre la versione su CD è in alta risoluzione (640x400) anche sotto DOS! È possibile installare solo i file di configurazione, occupando circa 100 Kbyte, oppure tutti i file eseguibili del gioco, aumentando notevolmente la velocità di esecuzione ma occupando ben 22 Mb su Hard Disk.

LEGENDA

BBK 02/66011588

Dopo la scorpacciata di immagini dal C.E.S. di Chicago, questo mese proponiamo un'altra serie di anteprime e demo dalle software house di mezzo mondo. Collegatevi con noi e potrete lustrarvi gli occhi con i giochi della prossima stagione.

Per tutti gli utenti PC, il mese di ottobre di BBK riserva un paio di anticipazioni di eccezione. Parliamo di *Little Big Adventure* e *NASCAR Racing*. Al primo gioco abbiamo dedicato un ampio servizio sul numero di luglio/agosto. Per chi non lo sapesse, si tratta del nuovo lavoro dell'autore di *Alone in the Dark*, ora in forze alla Delphine, che sfrutta la grafica in alta risoluzione 640x480 e il Gouraud Shading per creare dei personaggi in perfetto stile cartoon che si muovono in uno scenario fantastico. Lo stile di gioco è simile a quello delle avventure e dei GdR giapponesi visti sulle console, la realizzazione tecnica all'altezza delle aspettative generate dall'altisonante nome di *Alone in The Dark*. Vi avvisiamo che il demo è di ben 7 mega, perciò potreste volerlo scaricare in più sessioni, non preoccupatevi: con il protocollo Z-Modem non ci sono problemi, basta interrompere il download e riprenderlo alla sessione successiva, il protocollo di trasmissione si preoccuperà di riprendere il trasferimento dal punto in cui si era interrotto. Comodo, non trovate?

Per quanto riguarda *NASCAR Racing*, invece, non occorrono molte spiegazioni: il gioco utilizza un engine grafico migliorato rispetto a *Indycar Racing*, per dare vita alle avvincenti gare di stock car che si corrono negli Stati Uniti.Un ennesimo simulatore di alta qualità della Papyrus.

Altri demo che potete trovare nell'area apposita sono *Quarantine* (il gioco di guida presentato dalla Gametek, da molti definito come *Doom* sulle ruote), *Superkarts* (una sorta di clone di *Super Mario Kart* molto veloce e altrettanto giocabile), *Raptor* (il livello shareware dell'ottimo sparatutto recensito su questo stesso numero) e *Jazz Jackrabbit* (un gioco a piattaforme shareware della Epic, qui nella sua incarnazione ridotta). Rimandandola a una trattazione più ampia, vogliamo ricordare la Games Connection, che consente di giocare via rete (tramite la BBS) giochi del calibro di *Doom*, *Formula 1 Grand Prix* e *Indycar Racing*. Nell'apposito forum potete trovare tutto quello che è necessario per questa fantastica esperienza, compresi i patch per modificare i programmi.

Come collegarsi a BBK

Il vostro programma di telecomunicazioni deve essere setato suài parametri 8-N-1, componete il numero **02-66011588** e seguite poi le istruzioni sullo schermo.

PER I NUOVI UTENTI

Collegatevi la prima volta a BBK/Infosquare e registratevi. Sulla BBS troverete tutte leinformazioni riguardanti pagamentie servizi.

SPRINT FA GOLA

La possibilità di utilizzare le linee Sprint per pagare meno le interurbane sembra fare gola a tutti gli utenti fuori rete urbana milanese. Ricordiamo a chi fosse interessato che il servizio costa per un'ora di connessione solo 9.998 lire I.V.A. inclusa, più la telefonata urbana, in qualsiasi fascia oraria anche se di punta. Se pensiamo che le tariffe SIP vanno da un minimo di 14.704 lire ad un massimo di 47.310 lire, si tratta senza dubbio di un risparmio notevole. Troverete ulteriori informazioni e il numero del concentratore per la vostra città nella segreteria virtuale di BBK/InfoSquare.

Le tariffe di BBK/InfoSquare

Qualche ritocco (verso il basso) per le tariffe della BBS più giocosa d'Italia. Ricordiamo che i servizi Internet e Telegaming sono riservati agli abbonati InfoSquare o BBK/InfoSquare.

Abbonamento annuale a BBK	**Lit. 50.000**
Abbonamento annuale a InfoSquare	**Lit. 150.000**
Abbonamento annuale a BBK/InfoSquare	**Lit. 180.000**
Estensione InfoSquare per abbonati a BBK	**Lit. 130.000**
1 ora di gioco in rete	**Lit. 5.000**
Accesso illimitato a Internet	**Gratuito!**

Tutti i prezzi sono I.V.A. 19% inclusa. Per il pagamento dell'abbonamento a BBK utilizzate il Conto Corrente Postale 26190207 intestato a Studio VIT S.r.l. (specificare la causale). Per InfoSquare troverete tutte le informazioni necessarie direttamente sulla BBS.

RIP SCRIPT

Se siete stanchi della squallida grafica ANSI che ormai popola le vostre notti insonni da troppo tempo, su BBK la soluzione c'è e si chiama RIP Script. Grazie a questo innovativo protocollo grafico, la BBS è in grado di comunicare con voi tramite delle comode icone, decisamente più piacevoli. Purtroppo il servizio è limitato agli utenti PC, che possono scaricare il terminale di comunicazioni *RIP Term* e il file contenente le icone specifiche di BBK/Infosquare direttamente dalla banca dati.

AVVISO AI I

Orientati subito nel nuovo mondo dei CD-Rom, scoprendo tu

SOLO IL MEGLIO, DEL MEGLIO, DEL MEGLIO.

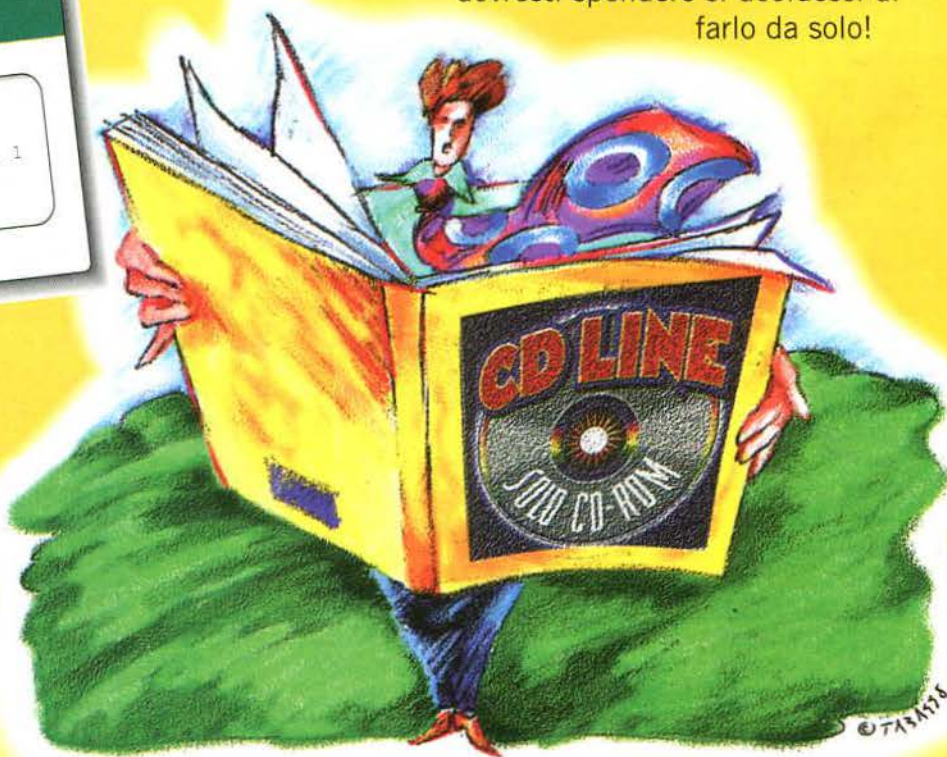
Solo CD Line ti offre i migliori titoli da tutto il mondo: **CD Rom pluri-premiati e di facile vendita** che certamente saranno di sicuro interesse per i tuoi clienti.

A proposito: quella che stai guardando è solo una piccola selezione degli oltre 400 titoli disponibili.

IL TUO CATALOGO.

Solo CD Line può darti un catalogo di 72 pagine interamente a colori **personalizzato con la pubblicità del tuo negozio in ben due pagine.** E non costa praticamente nulla: ci basta riunire insieme tanti Rivenditori come te. Pensa solo a quanto dovresti spendere si decidessi di farlo da solo!

IL TUO LISTINO.

Solo CD Linè ti invia ogni mese l'aggiornamento del listino ai Rivenditori e le schede a colori sulle novità **(da conservare tutte in un pratico raccoglitore che ti invieremo al primo ordine).** Il tutto viene inviato tramite Postel, il nuovissimo servizio di posta elettronica che consegna direttamente presso il tuo negozio in meno di 48 ore.

Chiamaci adesso: basta una telefonata per ricevere

NEGOZIANTI.®

tti i vantaggi per chi diventa gratuitamente un CD Line Point.

IL TUO NEGOZIO.

Solo CD Line è in grado di **arredare un piccolo angolo del tuo negozio con un pratico espositore,** dove riunire tutti i CD Rom per una facile consultazione e una rapida visione. E per le vetrine abbiamo pronti tanti cartelli e vetrofanie per attirare l'attenzione.

I TUOI BUNDLE.

Solo CD Line ti offre un'ampissima scelta di titoli già confezionati e pronti per le offerte bundle.
Un esempio? **10 PAK, un assortimento di 10 ottimi CD Rom da vendere insieme ai tuoi lettori per CD.** E non è l'unica offerta: abbiamo pronti tantissimi assortimenti di CD Rom.

DA TUTTO IL MONDO.

Solo CD Line cerca continuamente le novità nel settore dei CD Rom in tutto il mondo. Per essere costantemente aggiornati, per ricevere in anticipo i nuovi titoli da selezionare, **per essere sempre sicuri di offrire CD Rom di sicuro interesse.** Insomma, niente invenduto!

SAREMO PRESENTI A:
HOME ENTERTAINMENT (nell'ambito del SIM)
SMAU 94 (salone New Media)

RICEZIONE ADESIONI:
LUN/ VEN 9.30-13.00/14.00-18.30
FAX 24h/24 02/66.71.33.49

CD LINE
SOLO CD-ROM

SEMPLICE COME CHIAMARE UN TAXI.

02/66.71.33.88

tutta la documentazione completa sui CD Line Point.

Questo mese nell'angolo curato dall'inimitabile Paolo Paglianti troverete le soluzioni di *Quest for glory 4*, *Goblins 3* e dell'enigmatico *Myst*. Ricordatevi che se volete dei suggerimenti su un gioco particolarmente ostico potete telefonare allo 02/33100154 ogni venerdì dalle 18.00 alle 20.00.

QUEST FOR GLORY 4
SHADOWS OF DARKNESS

Lo scorso mese vi avevamo lasciato nella tenebrosa foresta che circonda Mordavia, tra zingari ribelli, ectoplasmi disperati e fate un po' troppo egocentriche. Grazie a questa seconda parte della soluzione, scritta dall'impavido Paolo Paglianti con il prezioso aiuto di Andrea Giolito di Milano, potrete finalmente liberare Mordavia dalla tetra influenza del Dark One!

BABA YAGA

Prima di tutto, raggiungete il cancello di Mordavia e prendete dai campi una pannocchia; per arrivare al rifugio di Baba Yaga dovrete raggiungere l'angolo a sud-est della Foresta, dove troverete il cespuglio magico segnalato dagli zingari, che potrete far sparire pronunciando ad alta voce la frase insegnatavi dal Leshy o dagli Zingari. Naturalmente, come **Mago** potrete eliminare questa barriera magica lanciando lo spell Open, mentre un **Ladro** potrà superare il cespuglio con un abile salto.

Potrete così arrivare alla capanna di Baba Yaga: dopo aver scambiato quattro chiacchiere con Bonehead, date allo scheletrico guardiano il cappello di Nikolai; per poter entrare nella capanna fuggitiva, basta attirarla con la pannocchia raccolta fuori dalla città.

Una volta entrati, verrete immediatamente bloccati dalla Strega, che vuol trasformarvi in polpette

di Eroe: dovrete convincerla che è preferibile il dolce di elderbury berries allo stufato di mago/guerriero/ladro/paladino. Per preparare il dolce dovrete procurarvi una pie pan (la trovate nel negozio di Mordavia - già che ci siete comprate un po' di aglio), un po' di grue goo (come ricorderete, dovrete raccoglierlo con un'ampolla nella schermata dello "scivolone" iniziale, all'uscita della Heart of Cave) e delle ossa (potete trovarle dopo una battaglia contro una Wraith oppure esplorando le paludi verso ovest). Inoltre dovrete trovare le mefistofeliche bacche elderbury: dal rifugio di Baba Yaga andate a est, nord, nord, ovest, ovest, sud, ovest e ancora a ovest.

Il cespuglio a sinistra è un po' particolare, in quanto può difendersi con tentacoli: i **Guerrieri**, i **Ladri** e i **Paladini** dovranno lanciare un sasso contro il cespuglio, e poi spostarlo distraendolo con il pupazzo di gallina trovato nella stanza dello Gnomo senza humor, per poter prendere le bacche. I **Maghi**, invece, dovranno lanciare un Force Bolt e poi un Fetch per recuperare le preziose elderbury berries. Tornate da Baba Yaga, mettete le ossa nell'enorme pentolone per poterle sbriciolare con il pestello, dopodiché unite direttamente nel vostro inventario la polvere di ossa, il pie pan, il grue goo e le elderbury berries per ottenere il dolce voluto dalla strega. Ora non vi resta che cuocerlo a puntino utilizzandolo sui teschi in basso a sinistra ed entrare nella capanna di Baba Yaga.

Una volta consegnato il dolce alla vostra ex nemica, potrete scegliere tra diverse ricompense: chiedetele per ora di aiutarvi a far recuperare allo Gnomo triste il suo humor, in modo da ricevere una enigmatica "good humor bar". Inoltre, i **Maghi** possono rientrare nella capanna e, in cambio di uno spicchio di aglio, potranno imparare l'incantesimo Hide.

IL CASTELLO

Tornate nella Locanda e, consegnando la good humor bar allo Gnomo, riceverete in cambio l'Ultimate Joke, ovvero una barzelletta segreta così divertente da far morire dalle risate anche il personaggio più tetro. Dovrete trascorre una notte nella Locanda, dormendo solo un'ora per volta: verso le due o le tre di notte, uscite dalla vostra stanza e parlate di nuovo con il Domovoi casalingo per scoprire qualche notizia utile sulla bimba dei locandieri: infatti, aprendo il mobile sul fondo della stanza troverete una bambola. Tornate nella vostra stanza e dormite fino al mattino successivo.

Uscite dal villaggio, raggiungete il Cimitero ed entrate nel Castello di Mordavia, passando per il passaggio segreto come spiegato nel numero scorso. Ora dovrete impiegare un po' di tempo per esplorare le locazioni del Castello; già che ci siete, esaminate i mobili delle stanze per trovare diverse monete d'oro che prima o poi potrebbero farvi comodo. La prima importante locazione del Castello è la Sala del Trono, a cui potrete arrivare andando a nord dalla stanza iniziale. Tornate indietro e andate verso est per quattro stanze, dopodiché salite le scale e ruotate lo stemma araldico per aprire un secondo passaggio segreto, che vi porterà in una stanza da letto. Da qui dovrete percorrere un'altra rampa di scale e andare poi verso ovest. In cima all'ennesima rampa di scale troverete una stanza protetta da un enorme bestione che vi sbatterà regolarmente la porta in faccia.

Scendete le scale e andate verso est fino al corridoio, quindi andate verso nord e proseguite subito verso est finché non trovate un'altra libreria. Questa nasconde, ovviamente, un passaggio segreto che vi porterà all'altro (quello che avete aperto ruotando lo stemma araldico). Non vi resta che tornare indietro alla prima libreria e uscire dal Castello. Prima di continuare la perlustrazione dovrete visitare di nuovo gli Zingari, farvi leggere la mano e scoprire qualcosa di più sui sacrifici; inoltre dovrete fare una capatina nel villaggio e comprare un po' di olio nel negozio.

LA LIBERAZIONE DI TANYA

Aspettate che cali la notte, quindi tornate nel Castello e dirigetevi verso la Sala del Trono: arrivati a metà delle scale, sentirete delle voci che non promettono nulla di buono. Oliate i cardini della porta e poi apritela per ascoltare la conversazione tra Ad Avis e Katrina. Quindi tornate nella stanza con il bestione, dove però incontrerete anche la piccola Tanya: chiedetele cosa ricorda della sua vera famiglia, poi regalatele la bambola trovata nella locanda. Utilizzando l'icona delle labbra su voi stessi, potrete convincerla di tornare a casa; infatti vi ritroverete nella piazza di Mordavia, dove assisterete al sacrificio di Toby per Tanya, che tornerà a essere una bambina normale.

L'HEART RITUAL

Dopo il sacrificio di Toby, i **Maghi** disporranno di un nuovo incantesimo, il Summon Staff che consente loro di evocare dal nulla la magica Erana's Staff che a sua volta vi mette a disposizione due o tre utili incantesimi. A questo punto i **Maghi** potranno recuperare l'Heart Ritual andando nel giardino di Erana nelle ore notturne: infatti, nella locazione vicina (dove avete già trovato la fontana illusoria) rincontrerete le Fate, che tenteranno di strapparvi la Staff con la forza: appena i vostri nemici iniziano a combattere, lanciate gli spell Summon Staff, Resistance e Protection per evitare una fine prematura, quindi passate all'attacco lanciando Frost Bite e Force Bolt contro la Regina delle Fate; alla fine dello scontro troverete il tanto desiderato Heart Ritual.

Guerrieri, **Ladri** e **Paladini** dovranno invece massacrare un'altra Wraith: per trovarla, aspettate che cali la notte, poi dal cancello di Mordavia andate a sud, sud, sud, est, est, sud, sud e ancora sud. Una volta sconfitta la Wraith, troverete, oltre al Rituale, anche diversi tesori: in particolare i **Paladini** troveranno la Spada magica di Pyotr (ricordatevi di tornare dal Borgomastro), mentre i **Guerrieri** scopriranno tra i resti del non-morto una devastante ascia da guerra.

NELLE SEGRETE DEL CASTELLO

Passando una notte nella locanda, al mattino troverete una pergamena di Katrina che fissa un incontro "segreto" all'entrata principale del Castello. Aspettate quindi che scendano le tenebre, quindi dirigetevi verso il cancello del Castello: tuttavia Ad Avis apparirà qualche locazione prima, e vi condurrà prigionieri nelle segrete del Castello. I **Guerrieri** e i **Paladini** dovranno rompere le catene con la forza bruta, i **Ladri** dovranno affidarsi al proprio toolkit, mentre i **Maghi** potranno liberarsi lanciando un semplice Open. Prendete martello e paletto (come riportato nel vademecum per i killer di vampiri!), ascoltate il dialogo delle due guardie dietro all'uscita ed entrate nella iron maiden (il sarcofago con le punte all'interno) sul fondo della stanza per arrivare alla stanza di Katrin, dove dovrete aprire la bara di vetro per parlare con la vostra vampira preferita.

Purtroppo Katrina andrà su tutte le furie e vi ritroverete di nuovo nelle segrete: ascoltate il piano della vampira e accettate la proposta di "alleanza" (d'altra parte non avete molte scelte...).

I DARK RITUAL

Avete due giorni per trovare i cinque Rituali: se avete seguito fedelmente la nostra soluzione, dovreste già avere il Blood Ritual (lo trovate esaminando la botte di Ammontillado nelle catacombe del Tempio di Mordavia) e l'Heart Ritual (che appare dopo la battaglia con le Fate). Quindi ve ne mancano solo tre...

IL BREATH RITUAL

Procuratevi un altro po' di aglio nel negozio di Mordavia, quindi tornate nella capanna di Baba Yaga: in cambio dell'aglio, potrete chiedere alla strega notizie del Dark One e di conseguenza ricevere il terzo Rituale.

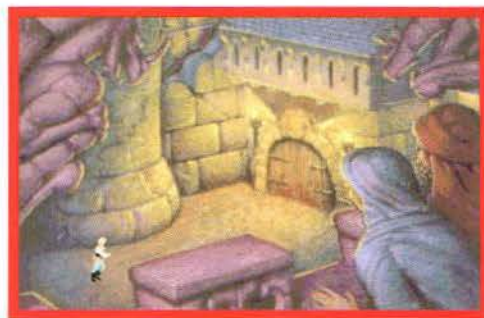
IL SENSE RITUAL

Raggiungete le paludi, quindi entrate nella melma: i **Guerrieri** e i **Paladini** dovranno camminare nella melma evitando le rapaci mani dei non morti, mentre i Ladri dovranno ricorrere alle loro abilità acrobatiche per saltare da una zolla di terra all'altra; come al solito, i Maghi dovranno ricorrere alle arti arcane, lanciando lo spell Glide per scivolare sulla melma. Andate verso ovest finché non trovate una tomba protetta da due Chernovy. **Guerrieri**, **Paladini** e **Ladri** dovranno combattere all'arma bianca contro la coppia di mostri, mentre i **Maghi**, prima di arrivare al corpo a corpo con i due ectoplasmi, avranno la possibilità di lanciare qualche incantesimo: Summon Staff, Reversal e Resistance sono praticamente necessari, ma anche Protection e Zap Weapon possono rivelarsi efficaci. Dopodiché concentrate gli attacchi magici su uno dei due fantasmi, in modo da levarvelo dai piedi subito. Quando lo schermo diventa nero, lanciate subito un Juggling Lights per chiarire la vostra posizione: purtroppo dovrete combattere in corpo a corpo il secondo Chernovy.

Una volta conclusa la battaglia, dovrete avvicinarvi alla pietra tombale che, come avrete capito, segna la sepoltura del Mad Monk in persona. Posizionando il Dark One Sign sulla depressione accederete ad un piccolo rompicapo: dovrete cliccare nell'ordine giusto sui simboli dei diversi Rituali. Per risolvere questo puzzle, basta iniziare dal rituale in alto a destra (sulle ore 13:00) e proseguire in ordine orario. Troverete così anche il Sense Ritual.

IL BONE RITUAL

Uscite dalle paludi e aspettate che cadano le tenebre: noterete che nel primo schermo delle paludi appaiono le Will o' Wisp, i famosi spiritelli dei boschi. Per imprigionarli, dovrete attirarli con le caramelle (che potrete comprare nel negozio di Mordavia) e ingabbiarli con una ampolla vuota. Andate poi verso est e utilizzate la ampolla con le Wisp per illuminare l'animale scolpito sopra l'obelisco. Posizionate il Dark One sign sull'obelisco e risolve il puzzle componendo il nome di "AVOOZL" per ricevere l'ultimo Rituale.

ALLA RICERCA DEL DARK ONE

Tornate al Castello, passando però dall'entrata principale: poiché avete i cinque Rituali, Katrina vi teletrasporterà all'entrata della Caverna del Dark One, dove entrerete soli soletti per risvegliare il lovecraftiano Dark One. La prima locazione, come ricorderete, è protetta da un mostruoso ammasso tentacolare e gelatinoso. I **Ladri** dovranno avvicinarsi al bordo del dirupo silenziosamente, prendere il libro utilizzando il grappino, scendere nel più assoluto silenzio per poi risalire dall'altra parte. I **Guerrieri** e i **Paladini** dovranno invece massacrare il mostro: si tratta probabilmente del combattimento più difficile di tutta l'avventura, perché dovrete evitare continuamente i colpi acidi del vostro nemico prima di poterlo affrontare nel corpo a corpo e poter poi raccogliere il libro. I **Maghi**, come al solito, potranno evitare lo scontro aperto lanciando l'incantesimo Calm, seguito da un Fetch che consentirà loro di recuperare il libro. Per scendere sul fondo del baratro e per risalire sull'altra sponda dovranno poi lanciare due spell Levitate. In ogni caso, nel libro troverete l'ultimo Rituale, l'Essence Ritual. Proseguendo verso est arriverete nella Caverna vera e propria, dove si affacciano le quattro caverne minori dei corrispondenti Rituali: dovrete superare di volta in volta solo il diaframma che sta vibrando.

BONE ALTAR

Come ricorderete, questa è la caverna in cui siete apparsi all'inizio del gioco: accendete le due torce ai lati dell'altare, quindi utilizzate il Bone Ritual sull'altare e il Dark One sign sulla sabbia sul pavimento: verrete intrappolati da una gabbia di ossa. I **Maghi** dovranno lanciare Flame Dart, Frost Bite e Force Bolt sulla gabbia stessa per poter liberarsi, mentre i **Ladri** avranno abbastanza tempo per saltare fuori prima che la gabbia li imprigioni completamente. Naturalmente i **Guerrieri** e i **Paladini** ricorreranno alla forza bruta per mandare in pezzi la gabbia e riacquistare la libertà.

BLOOD ALTAR

Raggiungete l'altare seguendo il sentiero scavato nella roccia (per superare il "salto" in basso, i **Maghi** dovranno lanciare Levitate, mentre gli altri avventurieri dovranno semplicemente utilizzare la corda e il grappino) e utilizzate il Blood Ritual sull'altare. Per sfuggire ai rigagnoli di acido, i **Guerrieri** dovranno scalare l'altare con la corda e il grappino, e poi spingere giù il pietrone in modo da arrestare l'afflusso di acido. I **Ladri** potranno tagliare la corda nello stesso modo con cui sono entrati (utilizzando cioè il grappino alla Indiana Jones), mentre i **Maghi** dovranno lanciare un paio di Frost Bite sull'acido stesso per congelarlo.

BREATH ALTAR

Avvicinatevi all'altare, utilizzate su di esso il Rituale corrispondente e soffiate prima nel "tentacolo" in basso a destra, dopo in quello in basso a sinistra, passate poi a quello in basso al centro e infine soffiate in quello in alto al centro (se avete seguito l'ordine giusto, sentirete un suono solo dopo aver soffiate nell'ultimo tentacolo). Tuttavia, cercando di uscire, verrete catturati dal diaframma centrale, che inizierà a soffiar-

vi fuori e dentro ritmicamente. I **Maghi**, mentre sono ancora imprigionati dal diaframma, dovranno lanciare l'incantesimo Calm seguito subito dopo da un Open per poter scappare dalla caverna. I **Ladri** dovranno invece aggrapparsi alla parete di fronte al diaframma (il vostro schermo, in pratica!) mentre sono "soffiati" fuori; infine i **Guerrieri** e i **Paladini** dovranno afferrare una delle bande sulla destra per poter fuggire da questa malefica trappola.

SENSE ALTAR

Noterete subito di essere al buio: tuttavia, seguendo il sentiero fino all'altare riacquisterete, uno per volta, i vostri cinque sensi. Come per le altre caverne, una volta arrivati all'altare, dovrete utilizzare il Sense Ritual. Purtroppo scoprirete che ora il sentiero verso l'uscita è bloccato da una serie di lighting bolt: i **Ladri**, i **Paladini** e i **Guerrieri**, per evitare di bruciacchiarsi troppo, dovranno emulare ancora una volta il mitico Indiana Jones, utilizzando la corda e l'uncino sull'oggetto a forma di "U" per saltare su una piattaforma. Dopodiché dovranno utilizzare una seconda volta l'uncino per raggiungere l'uscita. I **Maghi**, sprovvisti di uncino, dovranno invece lanciare una Lighting Ball sui vari frutti tentacolati che creano i malefici fulmini.

HEART ALTAR

Una volta completati i primi quattro Rituali, dovrete utilizzare l'Heart Ritual sul globo luminoso al centro della stanza: noterete che sul soffitto si è aperto un piccolo passaggio. Per raggiungerlo, ai **Maghi** sarà sufficiente lanciare un Levitate, mente le altre tre classi dovranno, come al solito, servirsi della corda e del grappino.

LO SCONTRO FINALE

Vi ritroverete in una strana locazione, in compagnia del perfido Ad Avis e della sventurata Katrina: la vampira, per salvarvi la vita, verrà catturata dal Dark One in persona. Una volta rimasti soli con Ad Avis, dovrete sfoderare la Staff di Erana. Utilizzando l'icona delle labbra su voi stessi, rivelate l'Ultimate Joke a Ad Avis e, mentre è colto da una irrefrenabile attacco di risate, i **Guerrieri** e i **Paladini** dovranno colpirlo con la Staff di Erana, i **Maghi** dovranno invece farlo cadere con un Force Bolt, mentre i **Ladri** gli faranno perdere l'equilibrio saltandogli direttamente sopra. Per concludere le vostre peripezie nella terra di Mordavia, non vi resta che toccare con la Staff di Erana il Cristallo al centro della Stanza. E sarete pronti per *Quest for Glory V*...

GIOCOOREALTA' !

Sei stanco dei soliti giochi? Allora "occhio" ai colpi ed entra nel mondo di...

AIR WARRIOR

Con Air Warrior diventi un pilota di aerei della I o della II guerra mondiale e combatti contro decine di avversari reali.

- **COMBATTI CON ALTRI 40 AVVERSARI REALI DI TUTTE LE NAZIONALITA'**
- **UNA SIMULAZIONE DI VOLO ESTREMAMENTE REALISTICA**
- **GRANDI BATTAGLIE TRA CACCIA**
- **VOLA COME MITRAGLIERE SU UN B-17**

COME?

Abbonandosi e collegandosi ad Infosquare, la banca dati di BLUE BIT, tramite un qualunque personal computer (Amiga, Atari ST, Macintosh, Pc) ed un modem (minimo 2400 baud).

- **MA QUANTO COSTA?**

Un'ora di gioco costa solo 5.000 lire, a cui bisogna aggiungere il costo della telefonata; gli utenti fuori Milano possono raggiungere Infosquare attraverso la rete Sprint, risparmiando fino al 75%, sul costo di una telefonata interurbana.

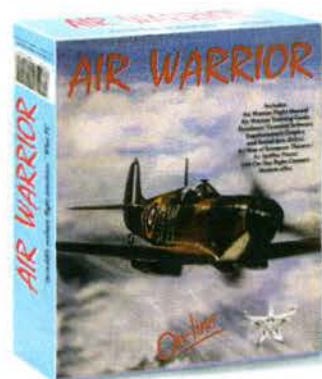
Per informazioni particolareggiate, chiamate subito Infosquare allo

oppure se non avete un modem chiamate lo 02/66.01.35.53 e vi risponderà un incaricato commerciale.

BATTLETECH
MULTIPLAYER

Infosquare é anche Federation II (corporazioni spaziali si contendono la supremazia dell'universo), Battletech multiplayer (On-line game 1994, *fonte Computer gaming world*), Mud (avventura testuale).

BLUE BIT - Servizi telematici multimediali
Via Cantù 29 - Tel. 02/66.01.35.53 - Fax. 02/66.01.10.23 - 20092 - Cinisello Balsamo (MI)

CORTEZ

MYST

Vincenzo Beretta è tornato dalle lande nebbiose della Broderbund per raccontare ai nostri lettori come risolvere gli enigmi di *Myst*. Per la gioia degli

avventurieri dispersi sulla misteriosa isola, questa soluzione svela sia dove trovare i singoli indizi, sia come risolvere i vari enigmi. Buon divertimento!

UN GIRO PER L'ISOLA DELLE NEBBIE

L'avventura inizia sul molo dell'isola, accanto al vascello semisommerso. La prima cosa da fare è esplorare i dintorni, prendendo appunti su tutto ciò che si incontra. Salendo le scale che dal molo portano alla terraferma, ci si imbatte nel primo degli interruttori disseminati per tutta l'isola, che dovrete immediatamente attivare.

Proseguendo lungo il sentiero, troverete un biglietto sul terreno: leggendolo si apprende che un certo Atrus ha lasciato a una donna di nome Catherine un messaggio registrato, per accedere al quale occorre prima conoscere quanti interruttori si trovano in totale sull'isola. Un'approfondita esplorazione permette di stabilire che essi sono otto (situati, oltre che sul molo, nelle seguenti locazioni: Osservatorio, Ingranaggi Giganti, Missile, Fontana con Modellino, Edificio di Mattoni, Capanna di Tronchi e Torre dell'Orologio). Attivateli tutti man mano che li incontrate. L'interruttore che si trova accanto alla Torre dell'Orologio, però, non può essere raggiunto se prima non si risolve uno degli enigmi.

Una volta scoperto il numero totale degli interruttori, tornate al molo. Arrivate fino alla fine della passerella tenendo l'oceano sulla sinistra e girate a destra. Troverete una porta nascosta nel muro. Oltre la porta c'è un passaggio che conduce fino a un proiettore olografico. Giunti nella stanza del proiettore, esaminate il messaggio appeso al muro. Cliccate sul bottone rosso situato in alto a sinistra e inserite il numero 08 nel display che appare. Tornate al proiettore olografico e premete il pulsante giallo: potrete così ascoltare il messaggio di Atrus (non è necessario avere attivato tutti gli interruttori per completare questa parte).

Quando vi sarete stancati di esplorare l'isola, tornate nella libreria, posizionatevi nel centro della stanza e guardatevi intorno, esaminando tutte le pareti. Scoprirete che la stanza contiene una mappa dell'isola, un Libro Rosso, un quadro raffigurante delle scale, uno scaffale pieno di libri, una finestra che dà sull'esterno, un Libro Blu e un caminetto. Avvicinatevi alla mappa di *Myst* e cliccate su di essa. Vedrete che le locazioni dell'isola presso le quali avete attivato gli interruttori sono ora delineate da contorni luminosi (se avete esplorato tutta l'isola e attivato tutti gli interruttori raggiungibili, tutti i "luoghi notevoli" dovrebbero essere così evidenziati, con l'esclusione della Torre dell'Orologio). Cliccate sul cerchio luminoso che si trova sulla parte destra della mappa e tenete premuto il bottone del mouse. Sentirete un rumore cupo, e vedrete apparire una linea che ruota in senso orario, e che diventa rossa quando passa sopra alcune locazioni particolari (il Missile, gli Ingranaggi, il Relitto della Nave e l'Albero Gigante). Per sceglierne una basta lasciare il bottone del mouse. Questo dispositivo serve per allineare le feritoie della Torre di Ferro che sovrasta la libreria con le suddette locazioni, e vi servirà più avanti nell'avventura.

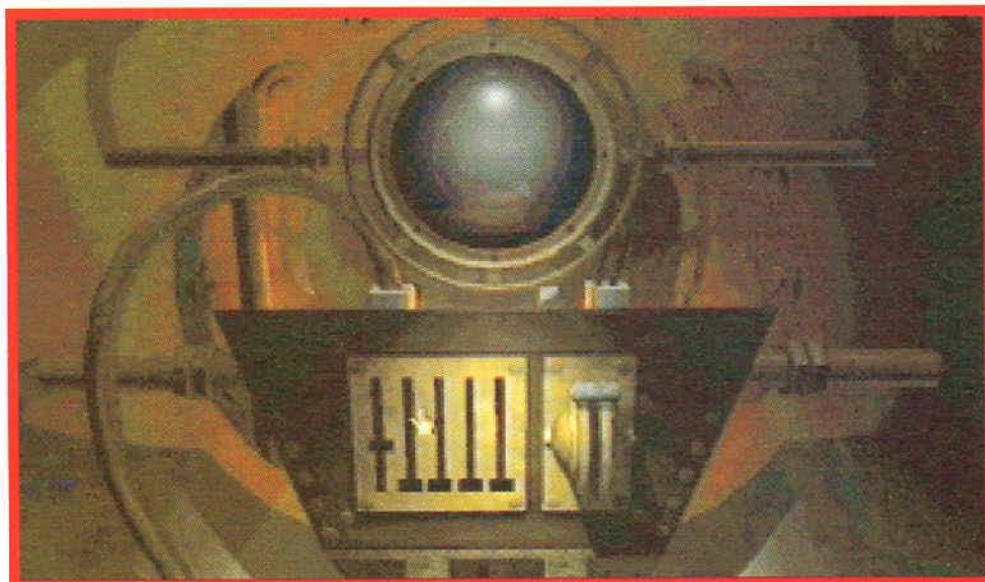
Una volta scelta in questo modo la locazione che vi attira di più (Nave, Missile, Ingranaggi o Albero), tornate al centro della libreria ed esaminate il quadro raffigurante le scale. Cliccando sull'immagine la vedrete ondeggiare. Lo scaffale di libri scivolerà di lato e, voltandovi verso di esso, vedrete che si è aperto un passaggio simile a quello raffigurato sul quadro. In compenso, la porta che dà sull'esterno è scomparsa. Entrate nel passaggio e vi ritroverete davanti all'ascensore che conduce alla Torre di Ferro. Cliccate sul pulsante di salita.

Arrivati in cima alla torre troverete due scale, una con l'immagine di un libro e l'altra con quella di una chiave. La prima porta a una vista panoramica dell'isola, mentre la seconda conduce a un indizio che vi servirà più avanti, scolpito sul muro. Per ognuna delle quattro locazioni troverete un indizio. Una volta scritti tutti gli indizi, tornate nella libreria e cliccate sulla finestra per riapri-

re la porta verso l'esterno. Esaminate ora lo scaffale dei libri: quasi tutti sono bruciati e rovinati, ma ce ne sono quattro ancora in buone condizioni. Leggendoli, scoprirete una miniera di affascinanti informazioni.

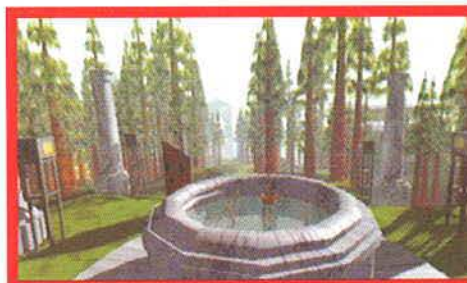
È, giunto il momento di esaminare i due libri rimasti, quello Rosso e quello Blu. Accanto a ogni libro c'è una pagina. Cliccate sulla pagina e quindi cliccate sul libro. Apparirà una sorta di messaggio olografico, al cui contenuto dovrete prestare molta attenzione. In sintesi, il messaggio vi chiede di trovare e recuperare il maggior numero possibile di pagine rosse e blu, e di riporle nei due libri. Se avete seguito tutte le istruzioni, avete completato la prima parte delle avventure sull'isola. Avrete così scoperto, tra le altre cose, che l'isola nebbiosa è sede di quattro "portali dimensionali" che permettono di accedere ad altrettanti mondi. Per completare l'avventura occorre risolvere gli enigmi legati a questi quattro mondi. Essi devono essere affrontati una alla volta, nell'ordine che preferite.

COME ARRIVARE AL MONDO DELL'ASTRONAVE

Scendete lungo il sentiero che conduce alla Torre dell'orologio. A un certo punto troverete, sulla destra, un edificio di mattoni, che nasconde una rampa di scale che porta a una plancia di controllo di una centrale elettrica, dove troverete due indicatori digitali e due file di bottoni, numerati da 1 a 10. Sulla plancia dovete fare apparire il numero 59 su entrambi gli indicatori (come suggerito dall'indizio) premendo solo i pulsanti 1, 3, 4, 5, 6 e 9. Se sbagliate qualcosa e il livello di potere erogato diventa eccessivo, provocherete un cortocircuito. Per riparare questo danno dovete disattivare tutti i pulsanti che avete premuto premuti, uscire dall'edificio e raggiungere i due pali della luce che sorreggono i fili elettrici attraverso i quali l'energia viene convogliata all'astronave. Salendo sulla scaletta e cliccando sui fusibili riparerete il danno e potrete fare un altro tentativo.

Raggiungete ora l'astronave e cliccate sulla porta: all'interno troverete un pannello di controllo con cinque pulsanti che possono essere mossi verticalmente, come un equalizzatore, e una grande maniglia da un lato.

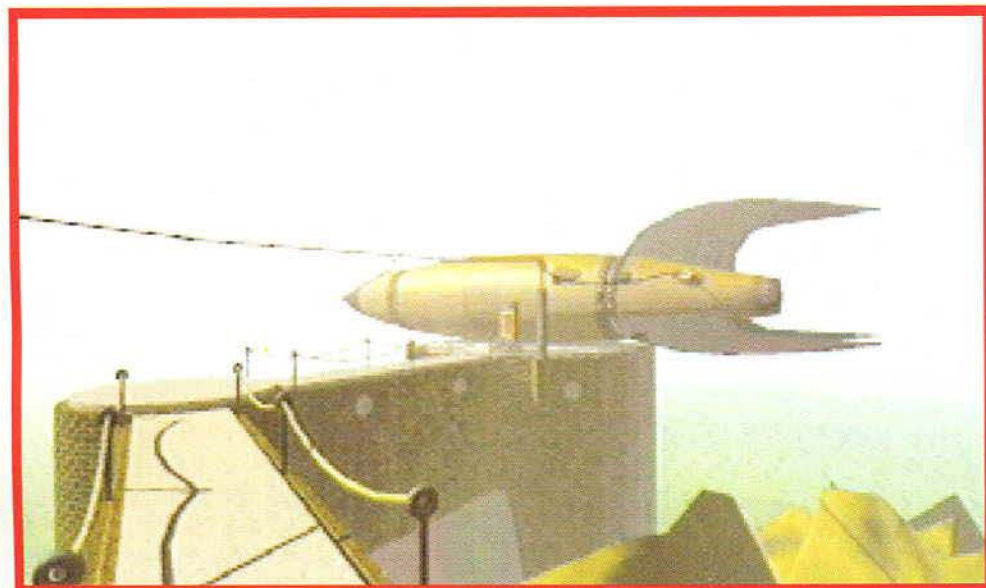
All'estremità opposta dell'astronave c'è una tastiera musicale. Premendo i pulsanti mobili, si scopre che ognuno emette una nota musicale, e che la nota varia secondo la posizione del pulsante. È giunto il momento di utilizzare uno degli indizi contenuti nei libri della libreria!

Uno dei libri riporta il diagramma di una tastiera di pianoforte, con cinque tasti numerati. Suonando le note seguendo l'ordine di numerazione, avrete la sequenza musicale che dovrete comporre sui pulsanti mobili.

Avrete bisogno di un po' di orecchio, ma potrete permettervi tutti gli errori che volete. Quando pensate di avere realizzato la combinazione giusta, tirate la maniglia. Se avete fatto tutto correttamente, apparirà un libro, altrimenti dovrete fare un altro tentativo.

Cliccando sul libro verrete trasportati nel Mondo dell'Astronave.

IL MONDO DELL'ASTRONAVE

Appena arrivati, vedrete davanti a voi un sentiero: seguitelo fino a un edificio di mattoni che si trova sulla destra. Esaminando questo edificio, noterete che accanto alla porta c'è un pannello con cinque pulsanti, simile a quello visto sull'astronave. Muovendo questo bottoni si scopre che essi non emettono note musicali, ma suoni di vario tipo (vento, acqua ecc...) Questo pannello servirà più avanti, verso la fine delle avventure in questo mondo.

Continuando nella vostra esplorazione, troverete cinque "generatori di suoni". Ogni generatore ha un pulsante rosso e un'immagine accanto a sé. Premete il pulsante rosso, e su un foglio di carta annotate sia il suono emesso, sia

l'immagine. I cinque suoni sono:

1) Acqua gocciolante (qui troverete la pagina blu).

2) Attività vulcanica da una faglia nella crosta terrestre.

3) Ticchettio da un vecchio orologio.

4) Suono di flauti (qui troverete la pagina rossa).

5) Vento.

Dopo che avete attivato i cinque dispositivi, tornate a quello che si trova all'estremità dell'isola (passaggio verticale attraversato dal vento). Scendete lungo il passaggio e accendete le luci. Seguite il tunnel: uscirete in mezzo all'isola. Sull'isola si trova un curioso pannello con una porta: cliccate su questa porta per scoprire il pannello di controllo. Troverete cinque immagini che raffigurano in modo stilizzato i suoni di questo mondo, due frecce e una vista dei cinque dispositivi. Per risolvere questo enigma dovete cliccare a turno sulle immagini, e quindi utilizzare le frecce fino a quando non producete un suono identico a quello così generato. Una volta fatto ciò con la prima immagine, ripetete l'operazione con le altre quattro. Otterrete una serie di numeri:

Attività vulcanica: 126,3

Acqua: 152,2

Ticchettio: 55,4

Suono di flauti: 16,0

Vento: 208,2

Una volta ottenuti questi risultati, premete il pulsante di "sommatoria" (simile a una lettera "E" leggermente distorta). Ascolterete i suoni ancora una volta. Annotate con cura l'ordine nel quale vengono generati. Andatevene dall'isola riattraversando il tunnel. Tornate verso l'astronave. Arrivati all'edificio di mattoni, avvicinatevi al pannello di controllo. Sistemate i pulsanti dell'"equalizzatore" in modo che emettano - da sinistra a destra - i suoni nello stesso ordine in cui li avete ascoltati quando avete premuto il pulsante di "sommatoria". Quando avete fatto ciò, premete il pulsante rosso. Se l'ordine dei suoni è esatto, la porta si aprirà. Scendete lungo il corridoio che si trova al di là della porta. Troverete una nave sotterranea. Entrate nella nave e sedetevi cliccando sul sedile nella parte anteriore.

Vi trovate al quadro di comando di una sorta di metropolitana che percorre un vasto labirinto sotterraneo. Davanti a voi trovate pulsanti per muovervi avanti e indietro, e per voltare a destra e a sinistra. Sulla sinistra c'è un altoparlante, mentre a destra trovate un indicatore di direzione. Tutti questi strumenti vi aiuteranno a muovervi all'interno del labirinto. Premete il comando "avanti" per iniziare il vostro viaggio. Vi troverete ora nella metropolitana. Non c'è un modo facile per superare questa parte dell'avventura: dovete assolutamente tracciare una mappa del labirinto sotterraneo, o rischierete di girare a vuoto per ore e ore. Il modo migliore per fare ciò è voltarsi in tutte le otto direzioni possibili ogni volta che si raggiunge un "nodo" del labirinto. Se il bottone di avanzamento si illumina, allora da quella parte c'è un passaggio (segnatelo sulla vostra mappa). Se rimane spento, allora in quella direzione c'è un vicolo cieco. Procedendo sistematicamente e registrando costantemente sulla mappa i vostri progressi scoprirete che raggiungere la fine del labirinto non richiederà molto tempo. L'ultimo passaggio termina con un tunnel illuminato.

Alzatevi e andate fino alla parte posteriore della nave. Premete il pulsante per aprire la porta e uscire dalla metropolitana. Andate avanti fino a quando non troverete un libro che vi riporterà all'Isola delle Nebbie.

COME RAGGIUNGERE IL MONDO DEGLI INGRANAGGI

Seguite il sentiero che dalla libreria conduce alla Torre dell'Orologio. Avvicinandovi, vedrete due manopole e un pulsante. Le manopole controllano le lancette dell'orologio. Ruotatele fino a posizionare queste ultime sulle ore 2:40 e premete il pulsante. Un ponte fatto di ingranaggi emergerà dall'acqua, permettendovi di accedere all'isoletta dove si trova la torre.

Attivate l'interruttore e aprite la porta. All'interno troverete una piccola stanza con tre ingranaggi che mostrano dei numeri sui loro lati. Utilizzando le maniglie situate a destra e a sinistra degli ingranaggi dovete farli ruotare fino a comporre la sequenza 2,2,1. La maniglia in alto a destra serve a riportare i numeri nella loro posizione originaria (3,3,3) ogni volta che pensate di essere bloccati.

Una volta ottenuta la giusta sequenza, gli ingranaggi della stanza ruoteranno con cupi clangori. Uscite dalla Torre dell'Orologio e raggiungete i giganteschi ingranaggi situati nella parte nord dell'isola. Noterete che uno di essi si è aperto rivelando un libro. Cliccate sul libro e verrete trasportati nel Mondo degli Ingranaggi.

IL MONDO DEGLI INGRANAGGI

La cosa migliore da fare non appena arrivati è dare un'occhiata intorno: scoprirete un ponte che conduce a un'isola circondata da una specie di rotaia circolare. Attraversate il ponte ed entrate nel-

la fortezza che domina l'isola: troverete due corridoi che conducono a destra e a sinistra. Imboccate quello di destra (incidentalmente, in uno dei libri che trovate nella libreria dell'Isola delle Nebbie c'è una mappa di questo edificio).

In fondo al corridoio trovate una sala con un trono. A sinistra del trono, sulla parete, c'è un passaggio segreto. Per aprirlo basta cliccare sul muro. All'interno del passaggio troverete la pagina blu. Uscite e guardate a sinistra della porta. Troverete uno strano oggetto con due manopole. Si tratta del "Simulatore di Rotazione della Fortezza", un dispositivo che vi permette di impratichirvi del sistema di movimento della fortezza senza rischiare di fare danni. La fortezza, ruotando, allinea il ponte di ferro con le altre isole che la circondano, permettendovi di accedere anche ad esse. Spingete in avanti la manopola di sinistra, quindi spingete in avanti anche quella di destra. Quest'ultima controlla la rotazione della fortezza.

Quando l'indicatore supera la prima isola, rilasciate la leva di destra, e riportate la leva di sinistra nella posizione originaria. Ascoltate attentamente il suono che si sente a questo punto: ogni isola è caratterizzata da un suono differente. Allenatevi con il simulatore fino a quando non avrete memorizzato i suoni caratteristici di ognuna delle quattro isole.

Tornate all'imboccatura dei due corridoi, e seguite quello di sinistra. Ignorate il pulsante rosso che vedete. Vi troverete nella sala del telescopio. Anche qui la sala è dominata da un trono, e c'è un passaggio segreto alla sua destra, nascosto dagli arazzi sul muro. Per aprirlo basta cliccare sul muro stesso: all'interno troverete la pagina rossa.

Ora tornate nel corridoio e fermatevi davanti al pulsante rosso. Voltandovi verso il pulsante vedrete un altro corridoio. Premete il pulsante: apparirà una scala che conduce verso il basso. Scendete e vi troverete davanti a una leva dorata; spingete la leva in avanti e tenetela premuta fino a quando le aperture dei due cerchi non coincidono: in questo modo potrete accedere all'ascensore. Risalite le scale, voltatevi verso di esse e premete nuovamente il pulsante rosso. Le scale scompariranno, trasformandosi nuovamente in un corridoio. Seguitelo, e arriverete all'ascensore principale. Entrate e premete il pulsante di salita (il più in alto dei tre sul pannello di controllo). Quando l'ascensore si ferma e le porte si aprono, premete il pulsante di mezzo sul pannello di controllo e uscite rapidamente prima che le porte si richiudano. L'ascensore scenderà per un tratto, rivelando sul suo tetto i veri comandi che controllano la rotazione della fortezza.

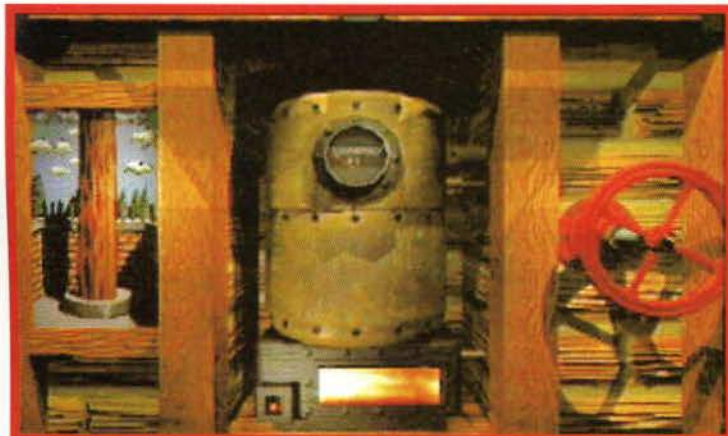
I comandi sono identici a quelli della stanza del simulatore: dovete riuscire ad allineare la fortezza a turno con le quattro isole aiutandovi con l'esperienza fatta al simulatore e con i suoni caratteristici di ogni isola.

Ogni volta che allineate la fortezza con un isola che non avete ancora visitato, premete il pulsante rosso per richiamare l'ascensore. Scendete al primo piano premendo il pulsante in basso sul pannello di controllo e uscite dalla fortezza. Attraversate il ponte per raggiungere l'isola.

Su ogni isola trovate due indizi, che dovete ovviamente annotare; dopodiché ruotate la fortezza verso l'isola sulla quale siete apparsi quando siete arrivati in questo mondo e attraversate il ponte

per l'ultima volta. Sulla destra trovate un pannello di controllo nel quale dovrete inserire gli indizi trovati sulle isole. Una volta inseriti tutti gli indizi, premete il pulsante più grande. Apparirà una scala che vi permette di raggiungere il solito libro che vi riporterà sull'Isola delle Nebbie.

COME ARRIVARE AL MONDO DEL BOSCO

Uscite dalla libreria e scendete lungo il sentiero che conduce alla Torre dell'orologio. Arrivati sulla spiaggia, girate a sinistra e addentratevi nella foresta. Troverete una capanna fatta di tronchi. Entrate e voltatevi verso la porta. A destra della

stessa c'è una cassaforte, la cui combinazione è 7,2,4. Cliccate sulla maniglia per aprirla: all'interno troverete una scatola di fiammiferi; prendetene uno e utilizzatelo per accendere la piccola fiammella nella nicchia alle vostre spalle in basso a sinistra. Ora girate la manopola verso destra fino in fondo: noterete che la pressione del gas sale rapidamente.

Rimanete nella capanna e aspettate che la pressione salga e ridiscenda otto o nove volte, quindi chiudete il fuoco girando la maniglia a sinistra fino in fondo.

Uscite dalla capanna e dirigetevi verso l'albero. Noterete che il tronco starà scendendo piuttosto lentamente e che da un lato c'è un apertura simile all'entrata di un ascensore. Non appena l'apertura giunge al vostro livello, entrate e aspettate. L'albero scenderà ancora, e vi troverete in un sotterraneo. Nel sotterraneo troverete un tavolo con un libro. Cliccate sul libro, e verrete magicamente trasportati nel Mondo del Bosco.

IL MONDO DEL BOSCO

Vi ritroverete su una passerella di legno sospesa sull'acqua: dirigetevi subito verso il mulino a vento che vedete in lontananza sulla montagna, dove troverete un grande serbatoio e un rubinetto, che dovrete subito aprire prima di scendere nuovamente verso la passerella di legno.

Una volta tornati al punto di partenza, noterete che i tubi trasportano l'acqua che ora scende dalla montagna del mulino a vento. L'acqua serve per attivare le pompe che muovono gli ascensori e le altre macchine di questo mondo. Andate fino all'unico ascensore in cui per ora potete salire (quello centrale, se guardate gli alberi dal mulino). L'acqua viene diretta alla pompa che dovrete usare muovendo le maniglie che si trovano alle giunzioni dei tubi. Per cambiare la direzione del flusso dell'acqua dovete muovere la maniglia da una parte o dall'altra: potete determinare se l'acqua corre in un tubo ascoltandone il rumore.

Salite con l'ascensore e girovagate per le case sugli alberi fino a quando non trovate un interruttore (nella libreria dell'isola delle nebbie c'è una mappa di questa zona, con indicati sia l'interruttore il percorso necessario per raggiungerlo). L'interruttore apre il cancello che dà accesso all'ascensore, il quale vi porterà al secondo livello delle case sugli alberi. Attraversate in cancello e, raggiunto l'ascensore, scendete nuovamente al livello del terreno utilizzando i gradini. Indirizzate l'acqua alla pompa che si trova alla base dei gradini. Risalite fino all'ascensore e utilizzatelo per raggiungere il secondo livello.

Andate a sinistra e aggirate l'ascensore, dirigendovi verso la stanza che si trova alle sue spalle: qui troverete la pagina rossa e la prima parte di un messaggio che vi servirà più avanti.

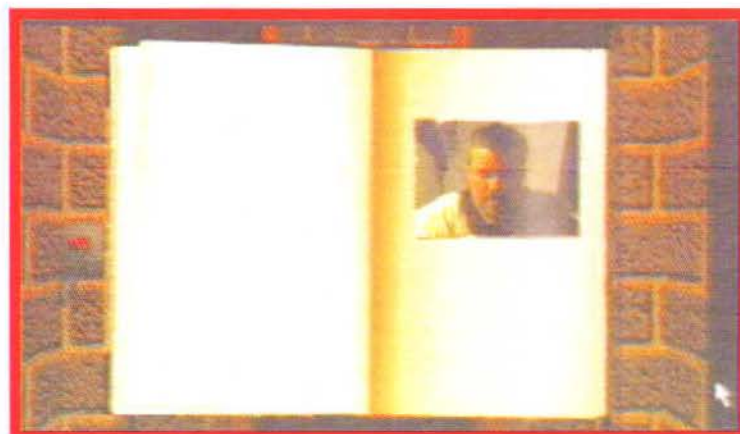
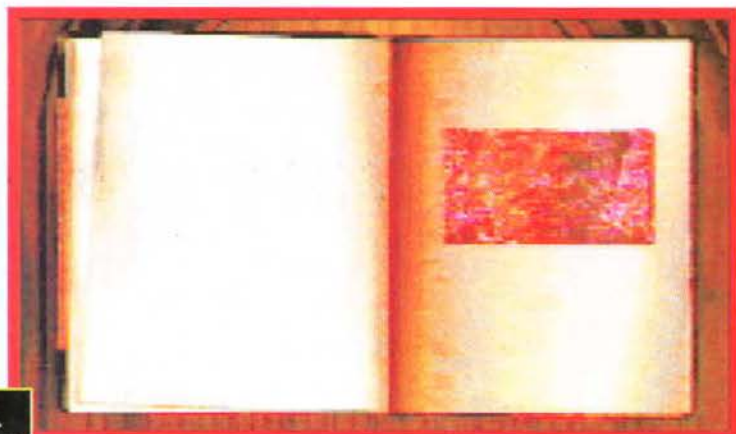
Uscite dalla stanza e percorrete tutta la passerella fino all'estremità opposta: nella stanza in fondo troverete la pagina blu. L'edificio al centro è interessante, ma non è indispensabile entrarci per finire il gioco. Una volta terminate queste operazioni, ritornate al primo livello utilizzando l'ascensore. Indirizzate l'acqua alla pompa che si trova all'estremità sinistra delle passerelle (la pompa è situata nel punto in cui una passerella termina all'improvviso). Una volta che avrete indirizzato l'acqua a questa pompa, spingete la leva per attivare il ponte nascosto. Attraversatelo e percorrete la passerella che si trova dall'altra parte, fino a raggiungere il terzo ascensore. Seguite il tubo che esce dalla pompa che controlla il terzo ascensore, e a un certo punto troverete una maniglia. Girate la maniglia, in modo da sollevare il tubo verso l'altro tubo che vedete. Ora riattraversate il ponte e indirizzate l'acqua verso la pompa del terzo ascensore. Tornate indietro e prendete l'ascensore per salire al terzo livello. Qui troverete un libro che vi riporterà all'isola delle nebbie.

COME RAGGIUNGERE IL MONDO DELLA NAVE

Andate all'osservatorio astronomico che si trova accanto alla libreria. Entrate e voltatevi verso la porta. Premete il pulsante blu che vedete, in modo da spegnere le luci. Ora voltatevi verso il sedile e sedetevi cliccandoci sopra. Inserite nella macchina le tre date che avete trovato nella torre sopra alla libreria in corrispondenza della feritoia rivolta verso il vascello semisommerso (ovvero 11/10/1984 ore 10:04 am, 17/01/1207 ore 5:04 am, 23/11/9791 ore 6:57 pm). Premendo il pulsante a destra dopo avere inserito ogni data attiverete il planetario, e sopra di voi apparirà una raffigurazione del cielo stellato come sarà o come è stato possibile vederlo in quel giorno. Copiate su un foglio di carta le costellazioni che corrispondono alle tre date.

Tornate alla libreria e prendete dallo scaffale il libro con il catalogo delle costellazioni, sfogliatelo fino a quando non riconoscerete le tre costellazioni viste nel planetario e annotate i simboli che corrispondono a ognuna di esse.

Uscite e seguite il sentiero che conduce alla fontanella con il modellino di nave: su ogni lato della fontana ci sono due file di paletti: trovate i tre che riportano i simboli delle costellazioni che avete trovato, e attivateli cliccandoci sopra (i simboli so-

no: serpente, ragno e foglia). Se avete fatto tutto correttamente, il modellino nella fontana riemergerà, e la stessa cosa accadrà alla nave ancorata accanto al molo.

Dirigetevi verso quest'ultima, ed entrate nella stiva cliccando sulla porta. Qui troverete il libro che vi condurrà nel Mondo della Nave.

IL MONDO DELLA NAVE

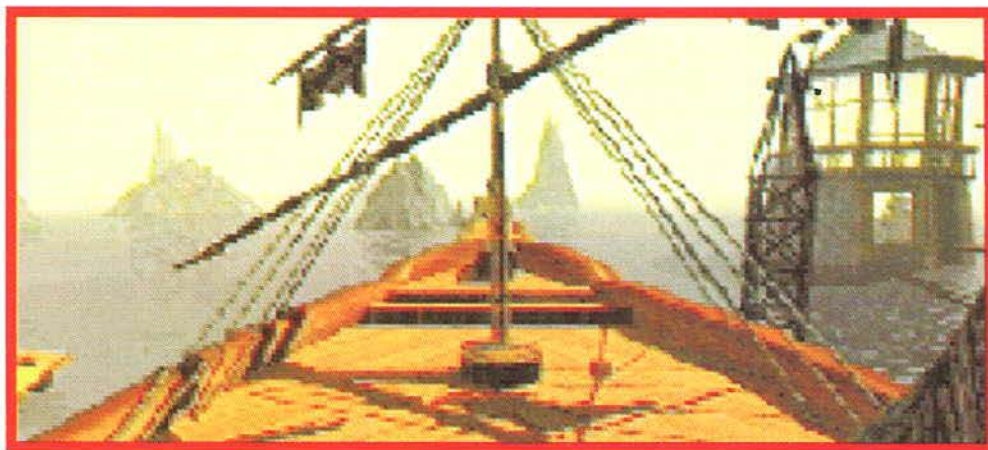
Al vostro arrivo vi troverete in una nave incastrata su una montagna di roccia. Solo la poppa e la prua della nave sporgono dalla roccia. A sinistra, un portello conduce a un pannello di controllo sormontato da un ombrello. A sinistra, un altro portello conduce al faro. Scendete i gradini e dirigetevi verso l'altra metà della nave: troverete una passerella che conduce verso l'alto. Seguite i gradini fino in cima, e troverete un telescopio. Per guardarci dentro basta cliccarci sopra: muovetelo a destra e a sinistra fino a quando non inquadrate il faro, e annotate in che posizione si trova rispetto a voi sulla rosa dei venti (135 gradi). Ritornate all'altra metà della nave.

Andate fino al pannello sormontato dall'ombrello e premete il pulsante più a destra: in questo modo prosciugherete l'acqua che inonda il faro. Scendete le scale e raggiungete il faro. Sul pavimento troverete una cassa del tesoro. Girate la maniglia a sinistra della cassa, in modo da prosciugare anch'essa dall'acqua. Una volta completata questa operazione, girate ancora la manopola nella posizione originaria.

Ritornate al pannello di controllo e premete il pulsante al centro. Il faro verrà nuovamente allagato, ma in questo modo prosciugherete le caverne che si trovano nella roccia.

Tornate nel faro: ora la cassa galleggia. Cliccate sulla chiave, in modo da aprire la cassa. All'interno troverete la chiave che vi permetterà di aprire la porta in alto.

Salite la scala e raggiungete la cima del faro. Troverete una maniglia e delle batterie: girate la maniglia in modo da caricare le batterie.

Quando saranno cariche al massimo, tornate sul ponte della nave e scendete i gradini che conducono all'interno della grande roccia. Qui in un cassetto troverete la pagina rossa. Tornate sul ponte, raggiungete l'altra metà della nave e anche qui scendete i gradini. Troverete la pagina blu sul letto e la seconda metà del messaggio di cui avevate trovato la prima parte nel Mondo del Bosco.

Uscite dalla porta e risalite le scale. Dopo la prima rampa di gradini, fermatevi: sul muro c'è una porta segreta. Cliccate sul muro stesso per aprirla ed entrate nel passaggio. In fondo al tunnel troverete una grande bussola: premete il pulsante che si trova in corrispondenza dei 135 gradi per accendere le luci subacquee. Se premete il pulsante sbagliato dovrete tornare al faro e girare nuovamente la maniglia per ricaricare le batterie.

Ripercorrete il passaggio, salite le scale e tornate sulla nave. Dirigetevi per l'ultima volta verso il pannello di controllo: cliccate sul primo pulsante, in modo da allagare nuovamente le caverne nella roccia ma prosciugare la stiva della nave. Scendete nella stiva e andate fino in fondo. Troverete un tavolo con un libro. Cliccate sul libro per ritornare all'Isola delle Nebbie.

IL GRAN FINALE

Ogni volta che tornate indietro dopo avere completato un mondo, dovete portare le pagine rosse e blu che avete scoperto nella libreria e inserirle nei due libri corrispondenti. Dopo avere inserito ogni pagina, cliccando sul libro lo si chiuderà, mentre cliccando nuovamente sulla sua copertina si ascolterà un messaggio da Sirrus o da Achenar.

Una volta riportata la quarta pagina di uno qualsiasi dei due libri, cliccando su di esso potrete ascoltare un messaggio che contiene un importante indizio. Il messaggio dice: "Prendi l'ultimo libro sullo scaffale di mezzo, vai a pagina 158 e impara lo schema riportato. Utilizza questo schema sul muro dietro al camino". Dovrete copiare con cura tale schema, perché non vi sarà possibile portare il libro con voi fino al camino.

Entrate nel camino e cliccate sul pulsante rosso che vedete a sinistra. Dopo che la porta si sarà chiusa, cliccate sul muro in modo da inserire lo schema che avete trovato a pag. 158. Se lo schema è corretto, il camino ruoterà, permettendovi di accedere a una stanza segreta. All'interno di questa stanza si trovano un libro verde, una pagina blu e una pagina rossa. Cliccando sul libro, ascolterete un messaggio lasciato da Atrus. Non riportate le pagine blu e rossa nella libreria, o non finirete l'avventura!

Atrus vi rivelerà che è necessario ritrovare un'ultima pagina. Tornate nella libreria entrando nel caminetto e premendo il pulsante rosso. Uscite all'aperto.

Ora entra in gioco il messaggio che avete trovato diviso in due parti nel Mondo del Bosco e nel Mondo della Nave. Seguite le istruzioni: la pagina mancante si trova nella cripta descritta dal messaggio. Attivate tutti gli interruttori dell'isola, andate fino al molo e disattivate quell'interruttore. Se avete fatto tutto correttamente, la cripta apparirà alla vista.

Attenzione in alcune versioni PC del gioco il messaggio dice che gli interruttori devono essere spenti (OFF). Si tratta di un BIG.

Se la cripta non appare, significa che uno degli interruttori non si trova nella posizione corretta. Controllateli nuovamente tutti. Prendete la pagina verde dalla cripta e tornate alla libreria.

Portate la pagina verde fino nella stanza segreta dietro al caminetto e cliccate sul libro. Vi troverete in una grande stanza. Atrus vi aspetta qui, seduto a una scrivania.

Dategli la pagina, ed egli vi gratificherà con una concione sui propri figli.

Scoprirete come la causa di tutti i guai sia stata la loro sete di potere, come entrambi siano stati esiliati per sempre e vedrete il tanto atteso The End!

GOBLINS 3
Seconda Parte

I nostri goblineschi eroi erano rimasti all'inizio del livello delle Nubi: in questo numero, grazie alle soluzioni speditevi da Emanuele Braccesi di Roma e da Piero Caccia di Taranto, troverete le esaurienti indicazioni per completare il gioco e abbracciare l'amata Wynnona! Come nella soluzione del mese scorso, abbiamo mantenuto i nomi della versione in italiano, quindi non stupitevi di trovare la pera del Clown o l'uovo universale!

NUBI

Per ora potete solo prendere il *coltello* e utilizzare la mazza da golf con la *lenza* che si trova per terra per creare una *canna da pesca*. Andate nella Terra delle Foliandre, dove incontrerete Colossus.

COLOSSUS

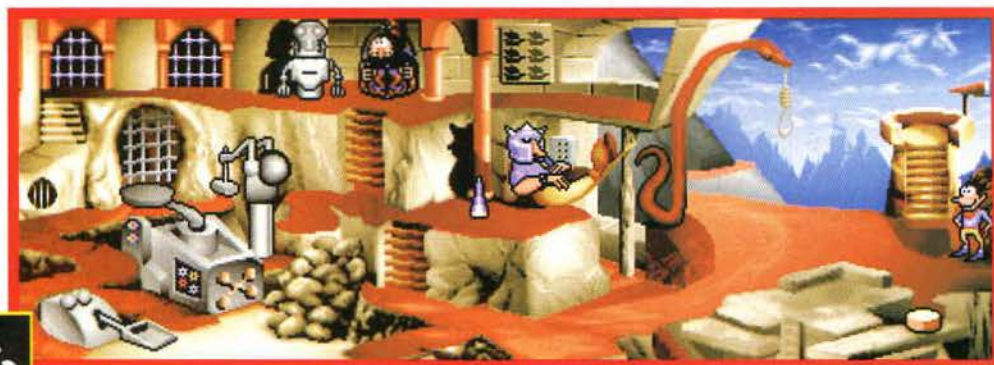
La catapulta può assumere tre diversi orientamenti: per ora posizionatela centralmente, salite con **Ooya** su di essa e spostatela verso destra con **Blount**; avvertite Colossus del passaggio di una nave guardando nel telescopio. Lanciate con **Ooya** un incantesimo sul formaggio, quindi posizionate **Blount** sulla catapulta, spostatela con **Ooya** verso destra e azionatela, lanciando una magia sulla lavagna di Colossus. Prendete con **Blount** il verme, in modo da creare una *canna da pesca* vera e propria, poi avvicinatevi alla lavagna di Colossus, che dovrete distrarre con **Ooya** mentre **Blount** potrà rubargli con la canna da pesca il prezioso *cannocchiale*. Riposizionate centralmente la catapulta, azionate il pulsante del robot-distruttore per posare sulla catapulta una pietra e attirate infine l'attenzione di Colossus, che verrà colpito da una pietra e perderà l'elmetto. Tornate sulle Nubi.

NUBI

Catturate un *pesce spada* con la canna da pesca, poi spostate, sempre con la canna da pesca, il pezzo di nuvola che spunta sulla sinistra e cliccate sulla pompa di destra per gonfiare un pallone: selezionate **Ooya** e aggrappatevi al pallone non appena si avvicina al vostro maghetto, in modo da poter raggiungere i ciuffi, su cui dovrete lanciare una magia per scoprire che sono i capelli di un gigante. Create un secondo pallone con **Blount**, spostatevi velocemente accanto alla nuvola e aggrappatevi di nuovo al pallone con il buon vecchio **Ooya**; infine con **Blount** utilizzate il coltello sulla nuvola in modo da creare un piccolo temporale sulla testa del gigante che, starnutendo, sposterà Ooya a destra. Sempre con **Blount** dovrete raccogliere il *sacco* che dovrete appendere alla navicella, quindi utilizzate il coltello sulla zavorra della navicella per stordire la povera capra.

Tornate a **Ooya** e lanciate una magia sulla pietra per trasformarla in un ponte, che dovrete superare per lanciare un secondo incantesimo sulla pietra successiva in modo da creare una rampa di scale che vi permetterà di tornare vicino al gigante. Dovrete ripetere l'operazione di prima (pallone-Ooya-temporale-starnuto) in modo da raggiungere con il vostro maghetto i geyser. Posizionate **Ooya** sul secondo geyser da sinistra (quello spento) e tappate con **Blount** quello accanto ai sacchi: tagliate con il coltello diverse zavorre finché la navicella non raggiunge la posizione ideale per **Ooya**, che deve saltare dentro alla navicella. Infine, mettete due sacchi nella navicella per permettere a **Ooya** di scendere dalla navicella e raggiungere il tanto sospirato iceberg. Con **Blount** dovrete poi guardare con il cannocchiale nel solco dell'iceberg e, con **Ooya**, dovrete lanciare un incantesimo sulla pulce Bizoo, che potrete poi raccogliere con **Blount**. Tornate da Colossus.

COLOSSUS

Segate la colonna dell'amaca di Colossus; dovete lanciare con **Ooya** una magia su Blount per liberare l'ombra del vostro reporter goblinesco. Prendete il controllo di **Blount-Ombra** e utilizzate il coltello per manomettere il robot, quindi gettate Bizoo sulla testa di Colossus.

BIZOO

Cliccate sul dente per prendere lo *stuzzicadenti*, che dovrete utilizzare sull'occhio destro; cliccando poi sia sull'occhio destro che sull'orecchio sinistro, apparirà un granello di sabbia. Riprendetevi lo *stuzzicadenti*, appendetevi al pelo del naso e date un calcio al granello di sabbia. Avvicinatevi alla bocca di Colossus, cliccate sull'orecchio sinistro e stendete le diverse pulci che appaiono una dopo l'altra, utilizzando l'inseparabile stuzzicadenti. Appendetevi di nuovo al pelo del naso, date un altro calcio al granello e tornate a **Blount**.

COLOSSUS

Prendete il *granello di sabbia* con **Blount-ombra**, posizionatelo nella macchina e poi mettetela in funzione; prendete l'*ingranaggio* e inseritelo nel robot per fargli produrre un *fiocco di polline* che dovrete posizionare sulla testa di Colossus; ritornate a **Bizoo**...

BIZOO

Cliccate sul naso due volte per raggiungere la testa di Colossus e poter prendere il *fiocco di polline*; scendete e mettete il fiocco nell'orecchio destro, quindi mettete lo stuzzicadenti nella narice e infine cliccate sul collo per completare il livello.

REGINA

Arrampicatevi con **Fulbert** sul portacandele per permettere a **Blountmannarro** di prendere la *candela*, quindi parlate con Xina e colpite velocemente la sua guardia del corpo con il fido martello; prendete la *pistola* e posizionate **Fulbert** sul piatto a destra.

Con **Blountmannarro** cliccate sui legumi per proiettare Fulbert sul lampadario: avrete qualche istante per salire sull'altro lampadario (quello fermo) con **Blountmannarro** e, grazie al lampadario oscillante di Fulbert, potrete raggiungere la pentola e prendere il *finocchio*. Entrate poi con entrambi i personaggi sulla porta per arrivare nella minilibreria: arrampicatevi con **Fulbert** sulla colonna, mentre con **Blountmannarro** dovrete tentare due volte di prendere il *paio di occhiali*; al secondo tentativo, dovrete mettere **Fulbert** sulla piastra in basso per attutire la caduta degli occhiali, che potrete raccogliere con **Blountmannarro**.

Utilizzando gli occhiali, prendete la *cipolla* e poi parlate di nuovo con Xina e, non appena la Pizia si distrae, dovrete prendere velocemente la *bacchetta magica*. Ora dovrete mettere la candela nel candelabro centrale, accenderla con la bacchetta magica, quindi spostare la candela nel candelabro sinistra, accenderla, spostarla in quello destro e accenderla: si aprirà la bocca della fontana, che vi permetterà di raggiungere il livello del Re.

RE

Date la mano al Re Bodd, distraete la guardia Man con la cipolla per rubargli la *scure*; consegnate la pistola al piccolo Tibo, il finocchio alla guardia Fil, arrampicatevi con **Fulbert** sulla sua lancia e, molto velocemente, passate a **Blount** e cliccate sul lampadario per raggiungere Tibo; parlate con la farfalla (è proprio l'amata Wynnona!) e scendete.

Date la bacchetta al giullare, quindi raccogliete uno dei *piatti* a sinistra, mandate **Fulbert** nella tana degli scarafaggi, mentre con **Blount** dovrete consegnare il piatto al giullare: in questo modo Tibo farà cadere la *pantofola*, che naturalmente voi dovrete raccogliere!

Spegnete con la bacchetta prima il candelabro centrale, poi quello destro e infine quello sinistro; utilizzate la moneta sulla bocca per tornare dalla Regina.

REGINA

Consegnate la pantofola a Xina, riportate **Blountmannarro** vicino alla pentola e metteteci dentro la scure; nascondetevi poi dietro al focolare: spunteranno misteriose teste da tutte le parti! Aspettate che salti fuori quella del Blountmannarro e, velocemente, arrampicatevi con **Fulbert** sul candelabro. Prendete il *cranio* e la *scure*, e tornate dal Re.

RE

Riconsegnate il cranio al Re e accettate la regale missione: parlando di nuovo con il Re scoprirete che dovrete vincere il Torneo. Uscite verso l'esterno.

SCACCHIERA

Entrate subito nel Libro delle Favole...

LIBRO DELLE FAVOLE

Saltate per tre volte sul compendio di geometria per prendere delle *frecce* che dovrete mettere nel buco dell'albero per ottenere la pedina dell'*Arciere*; create una nube con **Fulbert**, quindi cliccate su questa nube con **Blountmannarro**, raccogliete i primi sette numeri (dall'*uno* al *sette*, evitate accuratamente di prendere lo *zero*!) e metteteli nel calamaio. Cliccate sul ragno e, con **Fulbert**, nasconde-

te la luna per far tornare per qualche istante **Blount** normale, in modo da spaventare il ragno e poter prendere il *nove*. Leggendo il libro di scultura troverete un *compasso*, che dovrete utilizzare su un foglio per disegnare un *otto*, che naturalmente dovrete raccogliere e mettere nel solito calamaio. Prendete il *pennello da inchiostro* e, intingendolo nel calamaio, otterrete un po' di *inchiostro*; girate la pagina del libro disegnate una stradina sulla nuova pagina con l'inchiostro, cliccate sulla torre, prendete il *cavallo* che si trova vicino alla tela del ragno e consegnatelo al *cavaliere* per ottenere un'altra pedina.

Voltate di nuovo pagina cliccando sull'angolo destro, disegnate nella casa un menestrello per due volte e prendete il *mandolino*; leggete il manuale di disegno per trovare del *gesso*, utilizzate la moneta sul carro a destra del manuale, quindi utilizzate l'inchiostro sul carro stesso per spostarlo e poter quindi prendere i pezzi di *marmo*. Frantumate il righello con la scure, prendete un pezzo di *legno* e potrete tornare finalmente alla Scacchiera!

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

Posizioni iniziali

1 - Torre	5 - Re
2 - Lancere	7 - Vecchia
6 - Lancere	9 - Boia

SCACCHIERA

In questo livello, come nel Laboratorio, potrete utilizzare solo le mani di Blount; ricordatevi che la mano destra prende gli oggetti, mentre quella sinistra li attiva. Disegnate con il gesso sul pezzo di legno la sagoma dell'*innamorato*, quindi prendete con la mano sinistra lo scalpello e utilizzate sopra di essa la mano destra con il martello; immergete la pedina dell'innamorato nella vernice e rifinitela con l'inchiostro.

Segnate il pezzo di marmo con il compasso, scolpitelo utilizzando la mano destra con il martello sulla mano sinistra con lo scalpello (proprio come prima); mettete anche questa pedina nella vernice e rifinitela con l'inchiostro.

Ora potrete disputare la partita a scacchi: a grandi linee, dovrete eliminare i due lancieri con gli arcieri, le due guardie del corpo con il cavaliere, il boia con l'assassino per poi prendere la principessa con l'innamorato.

Iniziate con Arciere 22, Arciere 18, Arciere 24, Cavaliere 23, Arciere 20. Dopodiché dovrete eliminare la vecchia: giocate con le palline prima con la mano destra e poi con la mano sinistra (dovrete passarvele velocemente!); quando colpite il salvadanaio, metteteci dentro la moneta per far saltare fuori Othello; suonando il mandolino (prendendolo con la mano destra e utilizzandolo con la mano sinistra) stordirete il povero Othello, che potrete metterе nella casella 13, esattamente davanti alla vecchia.

Le mosse per vincere la partita sono: Assassino 17, Assassino 12, Assassino 7, Assassino 2, Arciere 24, Cavaliere 20, Cavaliere 13, Cavaliere 4, Arciere 18, Arciere 22, Assassino 8, Assassino 9, Arciere 18, Arciere 14, Innamorato 19, Innamorato 13, Innamorato 7.

In questo modo l'Innamorato sarà proprio di fronte alla principessa: utilizzate il mandolino sull'Innamorato per suonare l'immancabile serenata alla principessa, quindi spostatevi sulla casella 6 per prendere la *chiave* e poter entrare nella torre.

SPECCHI

In questo livello potrete controllare Blount e il suo riflesso, che però non ha inventario: per utilizzare un oggetto, basterà quindi cliccarci direttamente sopra; ricordatevi che ogni specchio ha le sue caratteristiche: uno è del tempo, uno della grandezza, mentre quello riflesso farà esattamente il contrario dello specchio opposto (semplice, no?).

Prendete con **Blount** l'*uovo universale*, che dovrete mettere due volte nello specchio del tempo per trasformarlo prima in *pulcino* e poi in *pollo*. Fate ingrassare il pollo mettendolo nello specchio della grandezza e uscite poi verso il Cervello.

CERVELLO

Rompete la vetrina del ricordo con **Blountmannarro**; ora potrete vedere, con **Blount**, l'immagine di tutti personaggi visti finora: colpite con **Blountmannarro** l'immagine di Colossus e prendete, con **Blount**, il *granello di sabbia*; attivate lo scambio con **Blountmannarro** in modo da dirigere l'influsso nervoso verso sinistra, poi salite sul veicolo con entrambi i personaggi per raggiungere il lago di visione. Gettatevi dentro prima con **Blountmannarro**, poi con **Blount** gettate il granello nell'acqua, in modo da ottenere una *lacrima* contenente un pesce.

Tornate giù cliccando sulla lastra, e salite di nuovo sul veicolo con **Blount**, in modo da rompere la lacrima e ottenere il pesce (fate in fretta, perché dopo un po' il pesce scapperà!): tornate giù, spostate il binario nella posizione centrale e salite sul veicolo con **Blountmannarro** in modo che possa appendersi al pesce. Rompete il richiamo per drago, tornate indietro passando per il pozzo e la porta, e ripetete il procedimento (lacrima-pesce-veicolo) in modo da spedire **Blount** nei pressi del *richiamo per drago*, che ora dovrete raccogliere. Ritornate dal Blountmannarro, fate crescere il germoglio di destra con il crescixir e utilizzate Fulbert (è trattato come un oggetto del vostro inventario) sulla pianta cresciuta; utilizzate il richiamo per drago sul padiglione auricolare e ingrandite il drago (quello della Campagna) con l'inseparabile crescixir.

Ora potrete bruciare diversi punti dello schermo cliccandoci semplicemente sopra con il richiamo: bruciacchiate quindi la palizzata e la pozzanghera (che potrete raggiungere passando per la porta). Prendete la *chiave dei sogni* e utilizzatele per aprire il cofanetto della bellezza nascosta, dove troverete uno speciale *unguento*; Salite con **Blount** sul drago per raggiungere il mucchio di grani, su cui dovrete utilizzare il pollo (affamato, NdR); prendete l'ultimo *grano* rimasto. Tornate nel livello degli Specchi.

SPECCHI

Ora dovrete ritrasformare il pollo grasso in pulcino: prima di tutto, datelo a **Blount-riflesso**, con il quale potrete metterlo nello specchio smagren-

te (il contrario di quello usato prima). Ridate il pollo magro a **Blount** e fatelo passare prima per lo specchio del tempo e poi per quello della grandezza, in modo da ottenere un pulcino grasso. Passatelo a **Blount-riflesso**, che potrà metterlo nell'accesso della lancetta grande, in modo da far scattare la lancetta delle ore. Ora dovrete far dimagrire il pulcino, e ripassarlo a **Blount** che potrà utilizzarlo sull'accesso della lancetta piccola, in modo da far scattare anche la lancetta dei minuti. Eliminate alla svelta il demone consegnandogli il grano di follia, e prendete il *concentrato di bruttezza* con **Blount-riflesso**.

Per completare il livello dovrete far sembrare Blount più bello e Blount-riflesso più brutto: cospargete quindi su **Blount** l'unguento trovato prima, e posizionatevi davanti allo specchio di bellezza (utilizzando l'unguento sullo specchio); molto velocemente, mentre sullo specchio appare la "copia bella" di Blount, utilizzate con **Blount-riflesso** il concentrato di bruttezza sullo specchio di bruttezza (basta cliccare sullo specchio).

DIVINITÀ

Nell'ultimo livello dovrete mettere d'accordo i due volti della Divinità: parlate prima di tutto con la Divinità di sinistra (quella "angelica") e prendete il *filo del tempo*; rompete poi la palizzata di sinistra con la scure e il muro a destra con il martello. Velocemente, dovrete premere i due pulsanti, in modo da convocare le due mani contemporaneamente per svuotare la bacinella. Posizionatevi quindi sulla catena: dopo il volo, prendete la *spartitura sacra*. Aspettate che il bacino si riempia di nuovo, quindi buttate la spartitura sacra nella fonte amara. Risvuotate il bacino con lo stesso procedimento di prima, quindi gettatevi nel bacino vuoto a destra. Quando il vostro personaggio tornerà in superficie avrete ben due *spartiture sacre* (una rossa e l'altra gialla). Posizionate la spartitura gialla sul leggio dell'angelo e quella rossa sul leggio del demonio: dovrete riuscire a farli leggere contemporaneamente! Martellate infine la nuvola accanto al demonio quindi gettate la moneta nell'aureola, legate le due note con il filo del tempo e fate uscire di nuovo le due mani che completeranno l'azione.

CERVELLO

Rompete la vetrina del ricordo con **Blountmannarro**; ora potrete vedere, con **Blount**, l'immagine di tutti personaggi visti finora: colpite con **Blountmannarro** l'immagine di Colossus e prendete, con **Blount**, il *granello di sabbia*; attivate lo scambio con **Blountmannarro** in modo da dirigere l'influsso nervoso verso sinistra, poi salite sul veicolo con entrambi i personaggi per raggiungere il lago di visione. Gettatevi dentro prima con **Blountmannarro**, poi con **Blount** gettate il granello nell'acqua, in modo da ottenere una *lacrima* contenente un pesce.

Tornate giù cliccando sulla lastra, e salite di nuovo sul veicolo con **Blount**, in modo da rompere la lacrima e ottenere il pesce (fate in fretta, perché dopo un po' il pesce scapperà!): tornate giù, spostate il binario nella posizione centrale e salite sul veicolo con **Blountmannarro** in modo che possa appendersi al pesce. Rompete il richiamo per drago, tornate indietro passando per il pozzo e la porta, e ripetete il procedimento (lacrima-pesce-veicolo) in modo da spedire **Blount** nei pressi del *richiamo per drago*, che ora dovrete raccogliere. Ritornate dal Blountmannarro, fate crescere il germoglio di destra con il crescixir e utilizzate Fulbert (è trattato come un oggetto del vostro inventario) sulla pianta cresciuta; utilizzate il richiamo per drago sul padiglione auricolare e ingrandite il drago (quello della Campagna) con l'inseparabile crescixir.

Ora potrete bruciare diversi punti dello schermo cliccandoci semplicemente sopra con il richiamo: bruciacchiate quindi la palizzata e la pozzanghera (che potrete raggiungere passando per la porta). Prendete la *chiave dei sogni* e utilizzatele per aprire il cofanetto della bellezza nascosta, dove troverete uno speciale *unguento*; Salite con **Blount** sul drago per raggiungere il mucchio di grani, su cui dovrete utilizzare il pollo (affamato, NdR); prendete l'ultimo *grano* rimasto. Tornate nel livello degli Specchi.

SPECCHI

Ora dovrete ritrasformare il pollo grasso in pulcino: prima di tutto, datelo a **Blount-riflesso**, con il quale potrete metterlo nello specchio smagrente (il contrario di quello usato prima). Ridate il pollo magro a **Blount** e fatelo passare prima per lo specchio del tempo e poi per quello della grandezza,

in modo da ottenere un pulcino grasso. Passatelo a **Blount-riflesso**, che potrà metterlo nell'accesso della lancetta grande, in modo da far scattare la lancetta delle ore. Ora dovrete far dimagrire il pulcino, e ripassarlo a **Blount** che potrà utilizzarlo sull'accesso della lancetta piccola, in modo da far scattare anche la lancetta dei minuti. Eliminate alla svelta il demone consegnandogli il grano di follia, e prendete il *concentrato di bruttezza* con **Blount-riflesso**.

Per completare il livello dovrete far sembrare Blount più bello e Blount-riflesso più brutto: cospargete quindi su **Blount** l'unguento trovato prima, e posizionatevi davanti allo specchio di bellezza (utilizzando l'unguento sullo specchio); molto velocemente, mentre sullo specchio appare la "copia bella" di Blount, utilizzate con **Blount-riflesso** il concentrato di bruttezza sullo specchio di bruttezza (basta cliccare sullo specchio).

DIVINITÀ

Nell'ultimo livello dovrete mettere d'accordo i due volti della Divinità: parlate prima di tutto con la Divinità di sinistra (quella "angelica") e prendete il *filo del tempo*; rompete poi la palizzata di sinistra con la scure e il muro a destra con il martello. Velocemente, dovrete premere i due pulsanti, in modo da convocare le due mani contemporaneamente per svuotare la bacinella. Posizionatevi quindi sulla catena: dopo il volo, prendete la *spartitura sacra*. Aspettate che il bacino si riempia di nuovo, quindi buttate la spartitura sacra nella fonte amara. Risvuotate il bacino con lo stesso procedimento di prima, quindi gettatevi nel bacino vuoto a destra. Quando il vostro personaggio tornerà in superficie avrete ben due *spartiture sacre* (una rossa e l'altra gialla). Posizionate la spartitura gialla sul leggio dell'angelo e quella rossa sul leggio del demonio: dovrete riuscire a farli leggere contemporaneamente! Martellate infine la nuvola accanto al demonio quindi gettate la moneta nell'aureola, legate le due note con il filo del tempo e fate uscire di nuovo le due mani che completeranno l'azione.

K box

Rassegnamoci ad una realtà capace di generare inquietanze sismiche: stiamo giocando con quelli che una volta si chiamavano "schermi dei titoli". Noi vecchiacci rattrappiti inchiodati davanti al televisore (già, perché quella era la tecnologia a disposizione della maggior parte dei poveri morti di fame computerofili di allora, i monitor li usavano solo nella redazione di "Videogiochi") ad aspettare ore per il caricamento di un gioco, piantati lì a guardarci le schermate di caricamento con le barre colorate del loader che oggi come oggi ci rendono totalmente immuni agli acidi più sconquassanti. Schermate splendide, statiche, dalla cadenza plumbea e sicura come la morte. Quella c'era, e quella ti toccava guardare. Ma era una goduria, mica una sofferenza. Quella dolce gheisha a 16 colori ci seduceva, e noi, mai come in questo caso utenti, sbavavamo copiosamente senza allo stesso tempo desiderare altro. Diciamocelo, ai tempi degli otto bit i giochi si compravano solo per vedere le schermate di caricamento, me ne ricordo alcune bellissime, gustoso preambolo per (il più delle volte) vere e proprie chiaviche binarie. Oggi, 8 settembre '94 qui davanti, una volta esorcizzate le diottrie, credo di avere quello che si definisce più o meno a ragione un "PC compatibile". Sto scrivendo con un "PC compatibile", sì, deve essere così, questo non sembra neanche lontanamente un C64, anche l'odore è diverso... odore di profano: l'alimentatore del Commodore era un'altra cosa, emanava effluvi sacri e bruciava i fusibili meglio del lanciafiamme. Ma abbiamo la tecnologia, possiamo creare il nostro ibrido digitale: che so, potremmo tentare un innesto strambo...magari mettendo insieme un lettore di LP-ROM, così con una botta sola salviamo il vinile e facciamo ringiovanire il Direttore.

Tiziano.

L'OTTAVO GIORNO

Spettabilissima redazione di K nonché caro TT,

è giunta l'ora di tirare fuori qualcosa di concreto. A quale proposito? Beh, è un problema vecchio quanto i computer (purtroppo): sto parlando del prezzo assassino dei videogiochi in Italia. Non ne posso più di sentire le solite storie trite e ritrite su questo argomento, i soliti luoghi comuni sui pirati senza cuore, i pirati che scrivono strazianti lettere di pentimento confessando di non saper più apprezzare un gioco (una sorta di "frigidità telematica", insomma), i bravi e onesti (e insopportabili bugiardi) ragazzi che dicono con dignità "io ho messo i soldi da parte e mi sono comprato un gioco che mi durerà per i prossimi due mesi" (un gioco in due mesi? Chi gioca realmente ad *un solo stesso gioco* per due lunghi mesi? Forse un bambino paranoico? Ovviamente ci sono giochi che si possono giocare per anni ma, mi auguro, frazionati da altri programmi...), quando poi nella stessa lettera esprime giudizi su altri 22 programmi che, evidentemente, conosce a memoria (e dove li ha visti?). Basta con questi discorsi da santarelli, tutti puri ed impavidi, parliamo di come stanno veramente le cose. Il 90% degli utenti di computer non compra soltanto software originale (e non credo di aver fatto una scoperta), ma almeno la metà (e sono generoso) di questi utenti possiede in stragrande maggioranza programmi non originali. Siamo tutti delle persone disoneste? Chi è il vero disonesto? Ve ne rendete conto o no che quando parlate di giochi originali come se fossero il pane quotidiano dei vostri lettori in realtà questi (sia i programmi originali, sia quelli che li comprano in esclusiva) sono animali rari quasi quanto gli unicorni? (ecco che cos'è quella bestia strana in ufficio, NdR). Una delle poche cose nuove dette a proposito di quest'argomento è venuta proprio dalla tua risposta a Veltro (si chiama così, no?) sul numero 6, nella quale hai introdotto un interessante punto di vista, chiedendoti/ci se "forse il videogioco è ormai un passatempo da ricchi", e in fondo siamo noi a pretendere troppo. NO, Tiziano, il passatempo NON è un passatempo da ricchi. Ovviamente non devo essere io a stabilirlo, questo è compito del libero mercato (argh-NdR), ma vi invito a essere più realistici e ad abbandonare tutti quei discorsi che a livello logico-teoretico non fanno una grinza e quindi sono inconfutabili (del tipo "Software originale=bene, legalità, Software piratato=male, galera) e cercare di scendere terra terra tra noi poveri peccatori. Considerando la diffusione dei computer nelle nostre case, diffusione che aumenterà col passare degli anni, e il ruolo ormai

ad essi riconosciuto di Elettrodomestici (con la "e" maiuscola -lo considero un complimento) e non più di "futile accessorio ludico per far diventare deficienti i bambini (e non) che ne fanno uso" (per quello ci sono le console, eheh, er...NdR), mi pare evidente che non ci si possa rassegnare davanti ai prezzi dicendo che un computer è un fatto elitario. Eh no, non possiamo dargliela vinta. Tu dici che "perché i prezzi possano calare è necessario un ingrandimento del mercato nazionale tale da permettere investimenti e guadagni di altra portata". Mi pare evidente che ci troviamo davanti ad un circolo vizioso del quale fanno parte gli importatori e gli acquirenti. Semplicisticamente parlando, affinché i prezzi si abbassino, ci deve essere un ingrandimento del mercato e ciò è possibile solo se la gente compra di più i prodotti. La gente però non compra i prodotti perché il prezzo è assurdo e aspetta che sia più accettabile, cosa impossibile se il mercato non decolla, e così via. Qui qualcuno deve fare il primo passo avanti: o noi svuotiamo i nostri portafogli ora per avere poi prezzi più sostenibili (Ah! E tu ci credi? Le leggi economiche non spiegano sempre tutto, viviamo in un mondo di sciacalli...), o loro rinunciano a parte dei propri guadagni e abbassano i prezzi (guadagnando poi il triplo, se non l'avessero capito...è meglio vendere un gioco da 100000 a 10 persone, o lo stesso a 70000, ma a quaranta clienti?). Io direi, se me lo permetti, che il primo passo lo dovrebbe fare chi con la vendita dei videogiochi ci campa. Tuttavia nessuno pensa lontanamente di fare un tentativo del genere. E noi allora? Siamo destinati a subire? È chiaro che nessuno (o almeno la maggior parte di noi utenti ha intenzione di andare contro la legge e posso confermare, per indagine personale, che se i prezzi fossero un po' più bassi molta gente sarebbe disposta a comprare programmi originali. Ma dall'altra parte della barricata qualcuno si sta comportando molto scorrettamente, e dobbiamo reagire con qualsiasi mezzo. Non ho intenzione (per il momento) di promuovere iniziative sovversive del tipo Bo.Pi. (Boicottate & Piratate), anche perché la mia è una provocazione, ma se ci fosse un'iniziativa del genere la situazione attuale non cambierebbe di molto (già si pirata abbastanza). Voglio soltanto dire che una rivista come K dovrebbe schierarsi apertamente per risolvere questo problema. Non vorrei pensare che vi faccia comodo tenere contemporaneamente un occhio sul lettore ed uno sull'inserzionista-distributore, il quale non accetterebbe di buon grado di apparire su una rivista che lotta contro lo stato generale dei prezzi del software. Sempre nella stessa risposta, tu indichi una possibile soluzione nel "leggere e fare meglio le recensioni". Già, le recensioni, il cuore della rivista. Ebbene in questo stato di cose, le vostre recensioni presentano una carenza ingiustificabile: il prezzo. Vorrei, oltre ai giudizi su grafica, sonoro e giocabilità, conoscere il prezzo e il suo rapporto con la qualità del programma. Sul numero 5 ho letto con piacere il giudizio positivo dato a "Evocation" della Dedalomedia (Kvoto 810), nel quale pur riscontrando alcune pecche, sottilineavate che esso rimaneva un ottimo programma anche perché messo in vendita a £28000 (!!!). Ecco, mi piacerebbe che queste osservazioni diventassero la regola, questo è un passaggio che la vostra rivista non può saltare...anche se non porterà grandi cambiamenti, sarà comunque apprezzatissimo da tutti i lettori. O inventerete una scusa per coprirvi le spalle con le agenzie distributrici ed arruffianarvi contemporaneamente i lettori? Io credo che se farete prima o poi una cosa del genere Kappa avrà l'onore di segnare una tappa fondamentale nella "lotta per il prezzo giusto", che sin da troppo tempo coinvolge il mondo dei computer. Con auguri di cuore (non ci credo, ti ho tagliato un bel pezzo della lettera, NdR), e complimenti.

Mr Hyde

Allora, c'è l'allarme ingrippato di qualche macchina parcheggiata qui sotto che mi sta rincoglionendo da venti minuti, la lettera è maledettamente lunga (ma i calli non ti vengono mai?) e sono appena rientrato in città, neanche a dirlo fa un caldo bufalo. Tutto questo giustificherebbe una risposta sui generis, ma la questione è importante, perché è innegabile che i prezzi dei giochi siano in molti casi delle barzellette poco divertenti. Quindi indosso calzamaglia e mantello e mi erigo a eroe del K box, salvando il salvabile. Parti dal presupposto che nel mercato dei giochi non c'è l'esigenza artistica, di comunicazione che puoi riscontrare in altri settori mediali (parlo ad esempio dei dischi autoprodotti), ovvero, si spremono quanti più agrumi possibile. Poi, la storia dei prezzi è vecchia come il cucco, ma i tempi, per certe cose, non cambiano mai: parlo dei periodi di lavorazione della rivista. Ottenere i prezzi di vendita di tutti i giochi, seppure approssimativi, prima di andare in stampa ci è bonariamente impossibile. D'accordo che le recensioni troppo tempestive lasciano il tempo che trovano, ma il caso non è quasi mai quello, può esserlo per il titolo di copertina. Pure, per gli altri giochi del mese il discorso è lo stesso: in verità potremmo anche fornire il prezzo di qualche prodotto, ma appunto, non di tutti. A quel punto capisci bene che la cosa perderebbe di senso. Diciamo che ogni volta che si stila un K Voto si tiene conto del probabile prezzo a cui quel titolo sarà venduto, e in genere riusciamo a mantenerci entro un margine d'errore intorno alle 20 carte. Quindi, e non è una scusa bifronte, il rapporto qualità/prezzo è incluso nel K Voto, che non indica solo il valore del gioco in assoluto...trattiamo i programmi da recensire dimenticandoci il cuore e tenendo in mente il business, ben sapendo che tra gli inserzionisti e l'acquirente medio, quello che ha meno soldi e più fiducia possa reclamare la ragione. Personalmente comunque, nel caso da te citato (Evocation), avrei optato per una valutazione più ampia, vista la buonissima qualità del programma e le 28000 di listino. E poi secondo me quello che vuoi veramente non è conoscere i prezzi (per quello ci sono i listini degli inserzionisti), quanto vedere questi generalmente abbassarsi. Toppo di parecchio? L'indirizzo lo conosci, ma prima di andare aggiungerei volentieri due righe sul "circolo vizioso", che non sono una risposta, quanto un ulteriore dubbio...a prescindere dal fatto che se diminuisse il costo dei giochi diminuirebbe subito anche quello delle copie, creando un'altra spirale, la Storia in questo caso è una maestra affidabile: Anni fa, i prezzi dei giochi per C64 subirono un calo di prezzo, da 18000 a 12000 lire. Questa riduzione di 6mila lire fece vendere molte più cassette e dischi, perché gli acquirenti di allora, più sprovveduti di quelli di oggi, arrivavano a scambiare gli originali per le copie che avevano sempre acquistato con le classiche diecimila. Ovviamente si parla a livello di rivenditori e non di "spaccio" domestico, il più diffuso, e poi molta altra gente era consapevole di cosa stava acquistando. Ma erano dodici pezzi da mille, non cento e rotti. Anche se un gioco medio per PC costasse intorno alle 70 carte invece delle 100 attuali, qui in Italia sareste veramente in pochi a rivalutare la coscienza per un'amnistia da trentamila lire: dalla nostra ridente penisola molto difficilmente partono quei quindici dollari che lo sviluppatore di quell'utilissimo programma shareware chiede all'utente, non c'è la cultura necessaria perché qualcuno zompi il fosso, e se non c'è la cultura bisogna usare altri sistemi, far leva su altre cose, che tocchino più da vicino i propri interessi...io ci provo: ma lo volete capire sì o no, che se comprate e soprattutto utilizzate software copiato fate sanguinare il cuore di Gesù? Evitando di curiosare tra i conti del Padreterno per scoprire quanto spende in trasfusioni, invito formalmente i distributori e i negozianti a farsi vivi su queste pagine, non fosse altro che per una replica, dovuta e pure conveniente. Se non arriverà niente sarò costretto a pensare ad una inquietante mancanza di argomenti, anche se sappiamo tutti benissimo che il K Box al massimo lo leggono in cinque.

UNA RIGOROSA DIETA A BASE DI NIENTE

Carissimi Kapperi:
ma che succede? È solo una mia impressione o da un po' di tempo a 'sta parte non esce più niente di bello? Se da un lato, fino ad alcuni mesi fa, si vedevano ancora recensiti sulle vostre eroiche colonne alcuni bei giochi, che so, tipo *Cannon Fodder*, *Doom*, *Mortal Kombat* o altro, sono ormai tre o quattro mesi che di titoli veramente interessanti (a mio modesto parere) non se ne sente neanche l'odore (o meglio, il profumo...). Non sto parlando di roba bellina e basta, quella in fondo l'apprezza spesso solo l'amante del genere, parlo di giochi che prendono un po' tutti, parlo del gioco strategico che piace anche a chi non ama i giochi strategici, dell'avventura che intrippa anche chi si diverte quasi solo a smanettare a *SF2*, non so se mi spiego. Ah, già, dimenticavo...ad aprile è uscito *Ultima VIII*... 950?!? Ma come si fa a dare 950 ad *Ultima VIII*? Premesso che sono un fan della serie, che me li sono giocati tutti dal sesto a *Serpent Isle*, che per me il gioco più bello in assoluto, di tutti i tempi, rimane *Underworld II*, che vado pazzo per i GdR in generale (preferisco quelli belli...), premesso tutto ciò, come si fa a dare 950 a un gioco che:

1) Gira male su un 486 a 33 MHz senza, tutto sommato, mostrare strabilii (si dice?) di grafica.

2) Ha una prospettiva che ti impedisce di capire dove colpisci o dove salti o di passare attraverso una porta senza fare quarantun tentativi.

3) Ha un'interazione ridotta (e sottolineo ridotta) rispetto al suo predecessore *Ultima VII*.

4) Ha un pacco di bachi (es. alla fine della congiura con i Sorcerers una tizia ti consegna una chiave (importantissima!!!), tu apri lo zaino e non la trovi! Oppure non riesci a fare in sequenza i tre incantesimi per superare il test sempre dei maghi fetenti!)

5) Eccetera (e sottolineo anche eccetera).

Caro Paolo (Paglianti, bien sure!), sarà la prima volta da quando compro K, ma non sono assolutamente d'accordo con te su *Pagan*. Lo sto giocando, penso che lo finirò (disintegrate immediatamente le pagine di K contenenti la tanto rapida quanto proditoria soluzione), ma secondo me rimane un mezzo flop!

Per tornare a bomba, quanti sono finora i giochi su CD Rom (non per floppy con in più due musichette e lo speech pack - vi siete mai chiesti perché si chiami proprio "pack"?), belli? Ve lo dico io? Tenetevi forte (squilli di trombe e rullo di tamburi)! Uno! Tutti sappiamo qual è, quindi non perdiamoci in chiacchiere. Tolto il capolavoro Lucas il resto è una desolazione degna dell'esordio dell'Italia ai mondiali (parlo dell'esordio perché oggi è il 20 giugno e ho visto una partita sola...magari poi peggiora...) (infatti, purtroppo siamo arrivati in finale, NdR). In altre parole, l'Amiga è ormai in stato catatonico, di bei giochi per 3DO, CDI, CD32 (aggiungete almeno altri 7 acronimi a piacere) non se ne vedono, il Mac sta cominciando a mostrare qualcosettina ma non entusiasma, per le console 16 bit esce solo una sequenza infinita di cloni di *Mario* o di *SF2* e tutto ciò in un momento che bene o male dovrebbe rappresentare la seconda età aurea del videogioco dopo l'esplosione del Pommodor a metà degli anni 80.

A me sembra pazzesco! Ancora più pazzesco mi sembra il lavoro fatto da alcune software house che hanno immesso sul mercato prodotti, per certi versi, "costretti ad andar bene" ma realizzati in modo quantomeno discutibile. Un esempio? *Megarace*!

Io ho comprato un lettore CD ROM 6 mesi fa e non vedo l'ora di schiaffarci dentro un bel discone, però vorrei che il succitato discone contenesse un programma ben fatto, non solo un grandioso demo rovinato da difetti di giocabilità tanto grossolani quanto evitabili. Veramente, *Megarace* è stato più di una delusione, è stato un vero e proprio colpo basso per chi, come me, è costretto a continuare ad usare il CD ROM solo per i CD audio o per le raccolte di leggi (eh, sì, anch'io aggia laurà). A questo punto mi domando: "È un momento di stasi del mercato (nuove console, assestamento dei CD, periodo pre estivo e via discorrendo) o è per me giunta l'ora di vendere baracca e burattini e cambiare hobby?

Vi prego, rispondetemi! Rispondetevi prima che cominci a fare discorsi deliranti tipo "rivoglio il C64" o "le avventure testuali erano 1000 volte meglio delle grafiche"! Non voglio ridurmi così, meglio un rapido oblio che un lungo rimbambimento.

Includo nei saluti anche l'ormai inevitabile piesse. Come ho letto in una posta di qualche numero fa "Siete ancora i migliori (del resto l'inarrestabile Paglianti sta dalla vostra (a proposito... ma mangia normalmente, vive come tutti noi, dorme almeno due ore per notte, ha un aspetto almeno vagamente antropomorfo?) e non è l'unico fenomeno redazionale...) ma la concorrenza non sta a guardare".

Modestamente Vostro

Riina Salvatore (almeno così per la strizza rispondete), detto " 'u curtu".

Alessandro Fraracci è un altro lettore che ci ha scritto, lamentandosi dei difetti di Pagan e sintetizzando il concetto con una frase splendida: "semplicemente, la Origin sta esagerando". La mia copia personale di Pagan (originale) si rifiuta categoricamente di farmi sperimentare anche un solo incantesimo sul pentacolo, durante il test per diventare Accoliti. Non solo, ma spesso e volentieri l'Avatar si fa dei giretti fuori schermo per vedere che cosa tengo nei barattoli vicino al monitor, e per fortuna che la mia copia non l'ho pagata, altrimenti Lord British avrebbe un altro malato di fegato sulla coscienza. Un malato oggi, uno domani, e alla fine la conclusione è una: semplicemente, la Origin sta esagerando. Oltretutto non conviene andare sopra le righe quando magari il compagno di banco è in grado di tirarti i colpi gobbi: non è un segreto che Overlord *sia molto, ma molto meglio di* Pacific Strike*, e questo in fase di recensione è stato sottolineato. Forse è giunto il momento, per K, di dare una sistemata al sistema...il metro di giudizio va modificato, soprattutto ora che il PC è una piattaforma affermata e standard solo per quanto riguarda il sistema operativo. La differenza tra i vari processori è comunque evidente, anche se i 486 dominano la scena. Come modifica principale vedrei molto bene un abbassamento generale dei voti, perché troppi sono i giochi che per un motivo o per l'altro, guadagnano la sufficienza:* Arena*, ad esempio, non è affatto un programma eccezionale (Kvoto 750), ma ha un aspetto o due degni di nota (vuoi grafico, sonoro o tecnico), che gli garantiscono quei settecento punti di base. E così si inflazionano le prove su schermo di giochi medi, non mediocri, che dovrebbero sparire nelle nebbie di Avalon e invece rimangono lì.* Ultima 8*, in questo caso, è un classico esempio di sopravvalutazione. Certamente Paolo Paglianti ha esagerato (e non lo dico io: le lettere di critiche su Pagan - e anche qualche vignetta- non sono poche), però è anche vero che rispetto a tanti altri giochi,* Ultima 8 *è un ottimo lavoro, un 900 sarebbe stato più giusto. Ovviamente, la mia è solo un'idea, però non si può banalizzare tutto dicendo che le software house tentano esclusivamente di spennare il pollastro di turno: ormai anche i volatili seguono qualche rivista, e si sanno regolare meglio del previsto. Per trattare veramente i videogiochi esclusivamente come un bene di consumo, bisognerebbe cambiare del tutto mentalità: In poche parole bisognerebbe smettere di considerare che dietro un certo gioco, riuscito per certi versi e molto meno per altri, c'è comunque del lavoro umano, e che comunque il lavoro sia un'opera di ingegno (le tecniche grafiche di Megarace, seppure al servizio di un gioco un poco moscio, sono il prodromo di un qualcosa di nuovo, di diverso: in questo senso l'800 è un voto di incoraggiamento, perché se gli utenti comprano* Megarace *- che non è poi troppo male, altrimenti avrebbe ricevuto stroncature ovun-*

que, che sarebbero risultate anche un po' snob, se si vuole - la Cryo presumibilmente si applicherà di più la prossima volta, almeno si spera). Molto semplicemente: bisognerebbe rendersi conto del fatto che questa, in effetti, non è la seconda età aurea del videogioco in senso stretto, quanto la prima, vera età del mercato dei videogiochi.

AMICI NOSTRI

Sono giunte in extremissimo (l'animaccia delle PPTT) un bel paio di lettere che, per la prima volta nella storia di questo glorioso periodico mensile a diffusione nazionale, CI DIFENDONO. Vabbé che la hanno scritte due possessori di PC, ma è anche vero che le invettive provenivano da possessori di Amiga. Avrete intuito che la questione in ballo è il tristemente noto ingrippamento della Commodore, quindi io mi involerei volentieri verso il seggiolone da arbitro a godermi lo spettacolo, armato di organetto Bontempi: tutto questo per ripararmi a stento dietro un canonico "non sparate sul pianista".

Cara K-Redazione, scrivo questa mia dopo aver letto la bellissima risposta del vostro direttore alle lettere che vi accusavano di falsa testimonianza al riguardo della attuale crisi della Commodore. Premetto, posseggo un 486 con annessi optional, l'informatica è la mia passione sin dai tempi del supermitico C64, e ne ho fatto anche una professione, visto che da poco lavoro come programmatore. Come fa notare il direttore, è evidente che la crisi ci sia: se una ditta va in liquidazione (a proposito, sembra che abbia chiuso anche la Commodore Italiana, è vero?) (il telefono continua a dare occupato da due mesi, NdR), che sia volontaria o no, significa che qualcosa non funziona. Spero che anche gli amighisti più incalliti, se dotati di un minimo senso della realtà, vogliano ammettere ciò. Il fatto è che molti di loro pensano che il fallimento della ditta possa dipendere unicamente dal computer da loro amato: NULLA DI PIU' SBAGLIATO!!! Secondo me, il fatto è questo: l'Amiga è stato progettato per essere un computer di fascia bassa (mi riferisco al prezzo), con grandi capacità grafiche e sonore, capacità oggi dette Multimediali. Per il periodo in cui era uscito il primo A500, in tutto ciò era il meglio del meglio - i PC potevano aspirare al massimo ad una VGA 320X200X256, con un sonoro pessimo (la Adlib non la conosceva e supportava nessuno), e le console cominciavano a fare timidamente capolino, senza però minacciare minimamente il neonato della Commodore (ci sarebbero molte altre cose da dire sulla grande C e le sue politiche di marketing, ma credo siano argomenti noti ai più, NdR). Con il passare del tempo la crescita tecnologica è aumentata in maniera esponenziale, i PC, grazie alla loro struttura espandibile in tutto hanno potuto adattarsi e crescere sempre di più, sono uscite nuove console, e la Commodore cosa fa? Senza notare ciò che accadeva intorno a loro, i dirigenti della ditta hanno aspettato, aspettato, aspettato... E quando finalmente uscì l'attesissimo A1200 (un clone anabolizzato del suo predecessore), tutto intorno era cambiato, la condizione del mercato non era più la stessa che aveva favorito il successo dell'A500, e il successo ottenuto non fu quello previsto (almeno penso) (molti utenti che la Commodore considerava potenziali "upgradandi" hanno giustamente sentito il peso di due maniglie incollate ai loro glutei, NdR). Oltretutto, al posto del CD32 non potevano far uscire una semplice periferica per il 1200? Io non comprerei mai una console basata sul 486/Pentium neanche se avesse la grafica più bella dell'universo. Perché non creano un sistema per dare massima espandibilità all'Amiga in modo che ogni modifica possa essere fatta con minimo sforzo senza dover sfornare ogni volta una macchina nuova (e poco compatibile con le precedenti?). Su PC vuoi andare più veloce? Cambi processore, al massimo la motherboard. Vuoi un sonoro migliore? Installi una scheda sonora! Vuoi una grafica migliore? T'accatti una scheduzza video! Ultimamente stanno uscendo i primi sistemi di realtà virtuale a basso costo: scheda, casco, software e opzionalmente dataglove o mouse 3D. Indovinate per quali computer sono stati progettati? Meditate gente, meditate...

Giuseppe Genga, Tivoli (RM)

Abbiamo appurato che la colpa è della Commodore e non dell'Amiga tout court. Bene. C'è un'altra lettera, vamos...

Gentile Redazione di K,
la posta del numero di Settembre mi ha riportato la mente indietro di qualche annetto, e mi ha fatto capire definitivamente che certe cose non cambiano mai. Sono attualmente un felice possessore di 486 e di un Super NES, ma ho acquistato console e computer di tutti i tipi: Intellivision, Sharp MZ721 (se qualcuno se lo ricorda mi scriva, che gli voglio stringere la mano) (er...questa sì che è solidarietà, NdR), C64, Megadrive, Amiga. Ammetto che la "caduta libera" della Commodore è fonte per me di grande rammarico, è tuttavia necessario che gli amighisti guardino in faccia la realtà: i tempi cambiano. Quando acquistai l'Amiga non ci giocai per tre giorni, ero troppo affascinato dalle sue meraviglie grafiche e sonore e rimanevo a guardarlo e basta (qual poesia, NdR): *SDI*, *Ports of Call*, *Obliterator*, *Xenon*, *Defender of the Crown*. Pensavo che fosse veramente giunta la macchina definitiva. Ma la Commodore è sempre stata irriguardosa e superba nei confronti dei suoi utenti fin dai tempi del Vic 20. Ve li ricordate il Plus4, C16, C128 e tutte quelle macchine cadute presto nell'oblio degli anni 80? Francamente è già un miracolo che l'Amiga sia sopravvissuta fino ad oggi (e se adesso io improvvisamente dicessi che l'Amiga è sopravvissuta grazie alla pirateria, secondo voi che succede? NdR), gente, ha più di otto anni! Chi ha un PC acquista, comprandolo, una mentalità integrativa: vuoi la musica migliore? Compra la SoundBlaster! Vuoi una grafica migliore? La SVGA sostituisce la vecchia VGA. Vuoi più velocità? Passi da un 286 a un 486 (ho come un deja vu, NdR). Ecco, questa mentalità gli amighisti non l'hanno potuta avere: l'unico modo di upgradarlo era quello di cambiarlo, con i soliti problemi di compatibilità. Inoltre nell'era del CD ROM, il CD32 vale la metà dei nuovi Saturn e Playstation...non è il caso di disperarsi. L'Amiga resterà il computer più diffuso di tutti i tempi, il più amato, il più incompreso forse (quante volte ci hanno deluso i programmatori, e non la macchina). Mi spiacque vendere l'Amiga tempo fa, ma non me ne sono pentito: per noi videogiocatori di vecchia data sta per avverarsi quello che abbiamo aspettato da anni: esperienze ludiche meravigliose, avventure meravigliose, alla faccia di chi dice che i videogiochi fanno male! Si sta aprendo una nuova era, siatene partecipi tutti senza rancori e polemiche, l'Amiga è passato, W l'Amiga!

Andrea Chirichelli, via Sabotino 13, Milano.

Si, vabbé, ma a quelli senza una lira gliela paghi tu, la Nuova Era?

COSA? QUATTRO PAGINE?

E che vi devo dire, pigliatevela con Minini Saldini, l'uomo col cognome più brutto del mondo. Ma non è che il resto della fauna che deambula in ufficio sia molto meglio: in questo momento Bechini si sta sventolando in zone occulte, Cattelan libera cavità intasate senza ricorrere all'efficace Vicks Vaporub, Albini sta esaminando alcune vecchie riviste pornografiche trovate nell'archivio degli indirizzi (Nd Direttore), Paglianti e Antonelli stanno impazzendo nel tentativo di scartare gli ovetti Kinder rimasti qui da Giugno. Voi tanto dovete fare riferimento a me, via Aosta 2 20155 eccetera eccetera, BBK 02/66paraponziponzipà. Voi scrivete, imbustate e spedite: male che va, vi pubblichiamo.

Tiziano

L'ANGOLO DEL Tennico

A cura di Alessandro Cattelan

Mi avete scoperto! Speravo di portare con me questo segreto nella tomba ma qualcuno, particolarmente refrattario alla sana arte del farsi i fatti propri, ha reso pubblica la mia identità segreta. Ebbene sì, di giorno vivo come Alessandro Cattelan, ma di notte indosso la calzamaglia nera con la T fosforescente, allaccio la cintura speciale con giravite e dischetto antivirus, nascondo (per la gioia di molti) le mie fattezze con una mascherina antistatica e via verso nuove avventure, trasformato nel mio alter ego: TENNIK. Sono proprio io, il difensore degli IRQ oppressi, il liberatore della memoria base, il cavaliere della tavola di allocazione dei file. E ora che conoscete il mio segreto la mia vita non sarà più la stessa. Addio mondo crudele, vado a fare un "Format /U" del mio hard disk....

Caro Alessandro,
seguo la vostra rivista da un bel po' di tempo (almeno a giudicare dalla pila di volumi accumulatasi in salotto) e la ho sempre apprezzata, ma devo dire che la tua rubrica la rende ancora più interessante..
Ma finiamo i convenevoli e passiamo al sodo, non ti scrivo per farti i complimenti, ma per una critica, anche se non so se indirizzarla a te o a chi ti scrive; il succo comunque rimane sempre lo stesso: si parla quasi esclusivamente di PC con qualche rara eccezione per l'Amiga.
Capisco che la maggioranza dei videogiocatori usi i PC, capisco anche che nel pazzesco marasma dei compatibili IBM, con tutte le combinazioni diverse di compatibili vari e con l'Intel che tra un po' tira fuori un processore nuovo al mese, la gente si ritrovi con le idee confuse e necessiti di chiarimenti, ma ti devo dire che io, che uso un Mac, in tutto questo immane canaio di schede madri, BUS e compagnia bella non trovo altro che l'ennesima conferma che mai e poi mai vorrò avere a che fare coi PC.
Non voglio comunque dare avvio a una ennesima polemica Mac contro PC, anche se francamente non mi dispiacerebbe un confronto fra i due, naturalmente limitato alle questioni videoludiche, piuttosto dato che negli ultimi tempi le case di software sembrano essersi accorte del gioiellino della Apple, ho una serie di questioni da porti.
Premetto che sul mio Mac, un LC II, non ci sono giochi, dato che lo ho usato per cose "serie" e che mi sono accostato ai videogiochi grazie all'Amiga di mio fratello, ora però, vista la comparsa di molti titoli interessanti, sarebbe mia intenzione rimediare alla faccenda, e per questo vengo alle domande:
1) credo che l'LC II (68030 a 16 MHz, senza coprocessore) non sia sufficiente, conviene allora fare un upgrade o comprare una macchina nuova, ed in quest'ultimo caso quali sono le necessità degli attuali videogiochi.
2) il Mac collega i CD-ROM sull'interfaccia SCSI, quello che vorrei sapere se un lettore CD-ROM per Mac (cioè SCSI) può essere usato anche da un PC.
3) (che è collegata alla 1) è uscita quella bomba del Power Macintosh (minimo RISC a 66 MHz) che attualmente fa girare i programmi del Mac in emulazione (anche se una buona parte del sistema va in linguaggio nativo, cioè nel linguaggio del processore RISC): dato che l'aggeggio in questione mi attira non poco vorrei sapere se:
A) qualcuno sta sviluppando giochi in linguaggio nativo?
B) come vanno i giochi sviluppati per il Mac che girano in emulazione? sono sufficientemente veloci, hanno problemi di scrolling, ecc.?
C) E i giochi per PC (eh si il PowerPC emula pure il PC, e questo mi sembra l'unico scopo utile per cui uno potrebbe, se ne vale la pena, usare un tale emulatore).
Infine un invito agli altri utenti di Mac: fatevi vivi, esistiamo anche noi, facciamoci sentire!
Ciao e grazie

Simone Piccardi - Firenze

Pubblico volentieri la lettera di Simone perché effettivamente la percentuale di melomani che mi scrivono è piuttosto bassa, fatto che i più agguerriti imputano alla totale assenza di problemi tecnici nei Mac (eh eh eh...). Apprezzo inoltre la diplomazia con cui non dà avvio ad una ennesima polemica, riservandosi per altro di tirare bordate a Intel, al software MS-DOS e ai PC in genere che presentano quella serie di magagne dalle quali sono esenti i "gioiellini" della Apple. È inutile, il computer è una fede, esistono i fondamentalisti e le conversioni sono estremamente rare e circoscritte. Professandomi computeristicamente ateo, almeno in queste pagine, e abbracciando la filosofia dello Ying e dello Yang che professa l'esistenza di qualcosa di buono e di cattivo in tutti i sistemi informatici, vado a rispondere alle domande e a controbattere un'affermazione forse un po' troppo partigiana.
Partiamo da quest'ultima: se è vero che Intel ha in fase di progettazione e sviluppo ben tre generazioni di CPU, delle quali una, il Pentium, già presentata ma ancora soggetta a sviluppi e le altre, P6 e P7, rispettivamente quasi pronta per il lancio e in fase di studio, non si può dire che Motorola sia stata alla finestra. I modelli di PowerPC disponibili sono il 601 e a breve il 603 a basso consumo di energia. Sono però dietro l'angolo il 604 e il 620, a tutti gli effetti nuove generazioni di CPU che dovrebbero essere entrambe disponibili in quantità prima della presentazione del P6 di Intel.
Rispondo quindi ai tuoi quesiti partendo dalla domanda n. 2 per poter poi trattare organicamente tutto il resto.
2) Per quanto riguarda la logica della periferica SCSI Mac e PC sono perfettamente compatibili,

trattandosi di uno standard hardware indipendente dalla piattaforma. Più difficoltoso risulterà il reperimento di driver MS-DOS specifici per i lettori di produzione Apple, nonostante mi risulti che ne siano disponibili alcuni addirittura di pubblico dominio, sviluppati da hobbisti volonterosi. La scelta più opportuna per chi desidera spostare il lettore da un computer all'altro è comunque quella di un dispositivo di marche come NEC, Toshiba, Chinon, ecc. facilmente configurabili sia da Mac che da PC.

1,3,3A,3B,3C) Indubbiamente il tuo LCII ha un potenziale ludico molto limitato, trattandosi di una configurazione ben al di sotto dell'attuale entry level Apple e non all'altezza delle richieste hardware dei giochi più recenti, come potrebbe immediatamente confermare il nostro esperto recensore Lord Massimo Triulzi. Per quanto riguarda l'acquisto di una nuova macchina la questione si fa decisamente spinosa: il PowerMac è il futuro indiscutibile ed indiscusso della famiglia Macintosh, non foss'altro per il fatto che la Motorola ha abbandonato lo sviluppo di processori CISC (il 68040 è l'ultima evoluzione della specie) in favore dei nuovi RISC, ma è attualmente una strada irta di ostacoli.

PowerPC consente di lanciare programmi sviluppati per le CPU 68K operando in emulazione; purtroppo l'emulazione, nonostante la potenza del RISC, comporta un pesante rallentamento del sistema, al punto che le prestazioni possono essere inferiori a quelle di un 68040. Lo stesso discorso vale per l'emulazione delle CPU Intel, ferma al 286 e quindi incompatibile con Windows in modalità protetta e alcuni giochi che richiedono il funzionamento su 386. Le performance velocistiche sono assimilabili a quelle di un 386 a 33 MHz, e assolutamente inaccettabili per quanto riguarda lo scrolling in modo VGA. Di fatto, quindi, l'emulazione non è all'altezza dei titoli che fanno perdere le notti ai possessori di PC.

Ben diversa invece la valutazione per quanto riguarda le applicazioni native PowerPC. Le prestazioni di un PowerPC/80 sono sostanzialmente equivalenti nelle operazioni sugli interi a quelle di un Pentium/100, peraltro più efficiente dal punto di vista ludico in quanto non appesantito dal sistema operativo a finestre. Per quanto riguarda invece il calcolo in virgola mobile PowerPC è decisamente superiore a Pentium, risultando particolarmente adatto per applicazioni vettoriali o tridimensionali (simulatori & company) qualora fossero disponibili. Nonostante la disponibilità attuale di software nativo sia limitata a pochi applicativi tra i più diffusi, sono oltre 100 le software house che stanno lavorando su programmi con codice dedicato PowerPC e alcuni di questi saranno giochi.

Probabilmente in questo momento di transizione, vista anche la disponibilità di software, il Mac più adatto a giocare resta quello basato su 68040. Se invece il gioco è marginale rispetto alle applicazioni più serie e se, fattore non marginale, ti puoi permettere gli oltre 6 milioni di un PowerMac 6100/60, allora, senza meno, FATTELO (con la stessa espressione del signore che fa pubblicità a Tele+).

Caro Alessandro,
siamo quattro poveri possessori di PC di 14 e 11 anni, da circa un anno. Siamo angosciati da alcuni problemi che speriamo lesto ci chiarirai.

1) Vorremmo comprimere i nostri hard disk e vorremmo farlo con lo Stacker versione 3.1 o 4.0 oppure con il Double Space versione 6.2 della Microsoft; che programma ci consigli? Oltre a questi ci sono altri programmi del genere più affidabili? Quali?

2) Abbiamo sentito che tra qualche mese uscirà la versione 4.0 di Windows: puoi confermarcelo? Se sì che cosa avrà di innovativo rispetto alla versione precedente? Sarà un suo ampliamento.

3) In Italia sono disponibili i lettori di CD che sono in grado non solo di leggerli ma anche di scriverli? Che prezzo hanno i lettori e i CD di questo genere?

4) Che differenza c'è tra Autocad LT per Windows e Autocad 12 per Windows?

5) Perché i DX2 a parità di velocità costano meno dei DX? E perché offrono prestazioni maggiori?

6) Possiamo aggiornare i nostri computer a DX2 o DX4?

7) Per il DX4 quale architettura serve?

8) Che significa "overclockato"?

9) Che programmi ci consigli di imparare ad utilizzare per diventare programmatori?

10) Theme Park funziona in modalità grafica SVGA anche sulla VGA senza problemi, invece sulla SVGA si blocca il sistema. Come mai?

11) Un nostro amico possiede un computer con un 486 DX2 con CPU clock 120 MHz. È una cavolata o può essere vero?

Ti ringraziamo già da ora ti preghiamo di risponderci al più presto o comunque non molto tardi.

Dino "Indiana" Jones, Dino "Guybrush Treepwood", Enzo "Sam & Max" e Leo "Ryu"

Giovani ma massicci! Volo alla risposta:

1) In realtà Stacker e Doublespace utilizzano la stessa tecnologia. Proprio per questo motivo è nata una diatriba legale, vinta dalla Stack, che ha portato alla nascita dell'MS-DOS 6.22 dotato di un nuovo sistema di compressione dati, tra l'altro non più compatibile con il vecchio DoubleSpace. Il punto è che nessuno dei software di compressione è sicuro al 100%, comunque se proprio volete vi consiglio di utilizzarne uno incluso nella vostra versione DOS, meglio interfacciato con altri programmi come SmartDrive e Defrag.

2) Si chiamerà Chicago, includerà le funzionalità di DOS e Windows (quindi un sistema operativo completo), gestirà un multitasking vero e accederà ben più lestamente ai dischi, senza richiedere quantità industriali di RAM. È in fase di beta-testing da parte di oltre 20.000 tester qualificati in tutto il mondo e dovrebbe essere disponibile con l'anno nuovo.

3) Esistono, ma il costo è superiore ai 10.000.000, software incluso.

4) Questa è K! Se ti rispondo mi licenziano...

5) I DX2 a parità di clock costano meno dei DX perché la tecnologia consente tolleranze maggiori. Bisogna anche dire che vanno leggermente di meno, a differenza di quanto pensavate. Un DX2 50 è in realtà un DX 25 che internamente funziona al doppio della velocità di clock, consentendo performance equivalenti a circa l'80% di un DX 50 nativo.

6,7) Il DX4 funziona moltiplicando la frequenza di clock esterna per tre, utilizzando però corrente a 3,3 V invece di quella a 5 V dei DX e DX2. Per installarli, quindi, è necessaria una motherboard predisposta. Il DX2, per contro, è compatibile pin a pin con il DX e solo le motherboard più vecchie non ne consentono il montaggio.

8) Significa far funzionare un processore a velocità superiore a quella per cui è stato progettato. Ad esempio "tirare" un SX 20 a 25 MHz. Pericolosa perché causa problemi di raffreddamento della CPU, è un'operazione che sconsiglio vivamente.

9) Dalle configurazioni che avete allegato entrambe le schede sono SVGA. La VGA è solo quella con 256 K di RAM. Probabilmente non avete caricato i driver VESA della seconda e questo causa malfunzionamenti.

10) I led sul frontale dei case possono essere settati a piacere. È il negoziante che deve compiere l'operazione e probabilmente quello che l'ha venduto al vostro amico era solo un po' pigro.

Carissimo Alessandro,
sono un utente PC interessato ad acquistare un computer Commodore ma sono assillato da alcuni dubbi:

1) mi consigli l'A600 o l'A1200?

2) i giochi dell'A500 e dell'A600 sono tutti compatibili con l'A1200?

3) per l'A1200 è necessario uno schermo speciale che supporti l'AGA o va bene uno qualunque?

Ti ringrazio anticipatamente sperando in una tua risposta e colgo l'occasione per fare i complimenti a tutti i redattori: siete i migliori e K è la migliore rivista di computer.
Continuate così.

Rosco.

1) In questo momento sicuramente il 1200, comunque già abbastanza antiquato come architettura. Di fatto il chipset AGA è tutt'ora ottimo per le applicazioni giocose, tutt'ora insuperato per lo scrolling e tutt'ora consigliabile.

2) Sono in buona parte compatibili. La percentuale raggiunge la quasi totalità per i titoli più recenti.

3) Il 1200 funziona anche con un normale televisore con presa SCART. Ovviamente i risultati migliori si ottengono con un monitor SVGA, con il quale si possono utilizzare anche le modalità ad alta risoluzione non interlacciate.

Approfitto dell'ultimo buchino per spiegare che cos'è il Pentium Overdrive, nota comune di numerose lettere. La CPU non è ancora stata presentata da Intel ma dovrebbe essere disponibile a gennaio. La piedinatura non è la stessa del 486 e richiede quindi uno zoccolo predisposto. Le prestazioni dovrebbero essere circa il 15% inferiori rispetto ad un Pentium vero di pari clock; nulla invece si sa del costo previsto.

Lancio infine un appello: ricevo circa 40-50 lettere al mese, molte delle quali presentano problemi molto personali. Purtroppo, visto lo spazio a mia disposizione, posso pubblicare solo quelle di interesse più comune e d'altro canto non posso rispondervi privatamente, nemmeno se mi inviate i francobolli. Confido nella vostra comprensione e vi dò appuntamento al mese prossimo. Ciao!

MODELTECH
WARHAMMER 40.000
WARHAMMER FANTASY
MAN 'O' WAR
BLOOD BOWL "NEW"
FANTASY WARRIORS
SPACE CRUSADE
CYBERPUNK 2020
IL RICHIAMO DI CHTULU
Miniature della
CITADEL e RAL PARTHA
per i tanti
BOARD GAMES & R.P.G.
IL SIGNORE DEGLI ANELLI
e molti altri R.P.G.
con le loro espansioni
RICORDATE: MODELTECH E' ANCHE TAMIYA, MONOGRAM, HASEGAWA , VERLINDEN ...
21047 SARONNO - Via Leopardi, 21
tel. 962 1317 fax 9670 1339

allo stesso prezzo ...
compreresti la Ferrari od una '500'?
486DX2 66MHz
L. 1.990.000
PENTIUM 60MHz
L. 2.900.000
PENTIUM 90MHz
L. 3.600.000
Dischetti 3"1/2 HD
Formattati Lit. 850
100%
Error Free!

ETS

MASTER PIX

Via Zappellini 4
21052 BUSTO ARSIZIO
FAX 0331-322841

DESKTOP o MINITOWER

PENTIUM 60MHZ PCI
HARD DISK 420 Mb
SCHEDA VIDEO SVGA 1MB PCI
RAM 8Mb
TASTIERA e MOUSE
MONITOR COLORE SVGA
L.3.191.000 + IVA

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
SPESE POSTALI L.10.000
PER ORDINARE BASTA UNA TELEFONATA
PAGHERETE IN CONTRASSEGNO AL POSTINO

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
TELEFONARE
PER CONFERMA
TEL. 0331-620430

PREZZI SPECIALI AI RIVENDITORI

TITOLO	AMI	IBM
1942 Air Pacific		115.000
Ambermoon	Tel.	
Arcade Pool	35.000	
Benefactor	Tel.	
Blake Stone		19.000
Brian The Lion	75.000	
Bump'n' Bum	65.000	
Champ.Manager 93/94 ita	65.000	75.000
Chaos ngine		75.000
Cliffhanger	65.000	
Clocwiser	35.000	45.000
Cool Spot	75.000	65.000
Crash Dummie	55.000	
Desert Strike		75.000
Detriot	75.000	95.000
Doofus		Tel.
Dracula	65.000	
Field Of Glory	85.000	
Fleet Defender F-14		135.000
Hexx		85.000
James Pond III A1200	75.000	
Kick Off III	55.000	65.000
Last Action hero	65.000	
Legacy of Solaris	65.000	Tel.
Mech Commander		Tel.
Methane Brothers	55.000	
Mr.Nutz	45.000	
Out Post		95.000
Out To Lunch A1200	65.000	
Pacific Strike		135.000
Perihelion	75.000	
Rete 2		65.000
Robison's Bequiem		Tel.
Ruff Tumble	Tel.	
Sango Fighter		Tel.
Scenary fs5 Washington		85.000
Sensible Soccer New Int.	45.000	45.000
Sensible World Soccer	Tel.	
Shadow Caster		125.000
Sierra Soccer	75.000	
Super Frog		85.000
The Elder Scrolls:Arena		125.000
Theatre Of Death		55.000
Tie-Fighter		115.000
Unatural Selection		135.000
Universe	75.000	85.000
Wing Commander Armada		Tel.
Wing Of glory		Tel.
World Cup '94	75.000	85.000

TITOLO	AMI	IBM
Armour Geddon II	Tel.	
Bansheer A1200	65.000	
Battletoads	45000	
Beneath At Steel Sky	95.000	105.000
Bubba'N Stix	65.000	
Cannon Fodder	65.000	85.000
Delta V		115.000
Doofus		Tel.
Doom II		95.000
Elfmania	65000	
Empire Soccer 94	65000	65000
Fifa Int. Soccer	75.000	85.000
Flight Simulator V		95.000
Heimdall II	75.000	85.000
Indy Car Track Pack		35.000
Mortal Kombat	65.000	75.000
Overlord	95000	115.000
Puggsy	75.000	
Second Samurai	85.000	
Settlers	85.000	85.000
Sim City 2000		125.000
Simon The Sorcerer	85.000	95.000
Them Park	85.000	95.000
Zoll 2		75.000
3-D Body Adv. Cd Rom		95.000
Alquadim Cd Rom		95.000
Battle Isle II Cd Rom		125.000
Daemons Gate Cd Rom		85.000
Dark Legion Cd Rom		85.000
Dinosaur Adv. Cd Rom		95.000
Dragon Laire Cd Rom		75.000
Dungeon Of Dominance Cd Rom		85.000
In.Open Tennis		95.000
Innocent Cd Rom		95.000
Iron Helix Cd Rom		55.000
Kama Sutra Cd Rom		75.000
Lawnmower Man Cd Rom		125.000
Mad Dog MCcree Cd Rom		55.000
Megarace Cd Rom		85.000
Night Owl Cd Rom		75.000
Pinball World Cup Cd Rom		75.000
Ravenloft Cd Rom		115.000
Rebel assault Cd Rom		145.000
Reunion Cd Rom		95.000
Syndicate Plus Cd Rom		145.000
The Horder Cd Rom		135.000
Ufo Cd Rom	85.000	115.000
Ultima VIII+Speach Pack Cd Rom		175.000
Who Shot Jonny Rock? Cd Rom		105.000

Il primo ed unico punto vendita in Italia specializzato in simulazione di volo.

✈ ricreativa ✈ didattica ✈ professionale

...nonsolovolo!

Da Virtuali trovi anche periferiche (joysticks, schede sonore ed apparecchiature sofisticate), prodotti esclusivi, anteprime, edizioni limitate, giochi di ruolo, strategici e hint books.

Grande assortimento di CD ROM.
Specialisti in sistemi MS-DOS.

VIRTUALI SRL

VIA RASORI 8 (MM Pagano) • MILANO
TELEFONO & FAX 02-461-936

DA OGGI IL TUO PUNTO DI RIFERIMENTO PER MANTENERE IL TUO PC COSTANTEMENTE AD ALTA QUOTA!

K BOX TNT

Ok! Siete arrivati nell'angolo dell'esimio Paolo "TnT" Paglianti che vi permetterà di superare ogni problema videoludico! Non riuscite a finire *Hand of Fate*? I mostri di *Alone in the Dark* vi perseguitano anche di notte? I cattivoni di *Mortal Kombat* massacrano il vostro personaggio? Prendete carta e penna, disco e tastiera, fax e foglio A4 e descriveteci dettagliatamente il vostro problema (non dimenticatevi di scrivere il nome del gioco incriminato - qualcuno se lo è dimenticato veramente!) per scoprire relativamente in poco tempo la soluzione ai vostri guai! L'indirizzo è sempre lo stesso: K Box TnT, Via Aosta 2, 20135 Milano!

Tricks 'n' Tactics

Vita da cani, quella del sindaco! Angelo Suni di Modena ci faxa per chiederci " [...] per pietà, una gabolina per *Sim City 2000*: non riesco mai a creare una città degna di questo nome per mancanza di fondi! [...]". Semplice, basta scrivere "porntipsguzzardo" durante la partita per ricevere 500.000$ sonanti, come ci fa sapere il gentilissimo Paolo Petrini di Milano.

Marcello Greco di Napoli scrive un'accorata lettera all'Avatar Redazionale perché è bloccato nel mitico *Ultima VII - The Black Gate*: "[...] Arrivo nel dungeon dell'Isola dell'Avatar, dove dovrei entrare nelle tre celle. Tuttavia non riesco a superare la porta metallica né ad arrivare nella cella della donna passando per il passaggio segreto [...]". Se non ricordo male, devi passare proprio per il passaggio segreto, che però non è rettilineo, ma ha una piccola curva a gomito a metà del percorso. Quando ti blocchi, devi quindi andare a destra o a sinistra finché non trovi la strada giusta.

Personalmente, riesco a giocare con mio fratello solo con *Doom* (rigorosamente in modo Deathmatch!); Marta e Lorenzo, due fratelli di Lucca, invece, non solo riescono a giocare insieme ai GdR, ma ci scrivono perché "[...] abbiamo dei problemi con *Ultima VI*: siamo arrivati al punto in cui i Gargoyle ci obbligano a portare il loro medaglione e ci ordinano di trovare il Codex. Tuttavia, per prendere il Codex bisogna aggiustare la broken len e comprarne una convessa, e Ephemerides di Moonglow continua a ripetere che non ha idea di quale lente deve costruire: Aiutaci! [...]". Prima di tutto dovete andare dal Mago dell'osservatorio del Lycaeum, non a Moonglow; poi dovete chiedergli di creare una nuova lente convessa utilizzando quella concava come modello e consegnargli una Glass Sword per permettergli di completare il lavoro.

Altro GdR, altro problema: Luca Fossa ci faxa per chiederci "[...] aiuto in *Lands of Lore*, dove sono bloccato in diversi punti: 1) nelle Paludi, perché non riesco a superare i buchi nelle sabbie mobili, 2) nelle Urbish Mining, perché trovo una porta chiusa e una macchina bloccata, 3) nel bosco a nord, perché la Strega ha creato un cancello rosso insuperabile [...]". In un certo senso, i tuoi problemi sono uno collegato all'altro. Prima di tutto devi andare nelle Urbish Mining, davanti alla porta chiusa. Dietro di te dovrebbe esserci una porta aperta, che devi chiudere. A questo punto, potrai aprire la porta "incriminata" che prima si rifiutava di aprirsi e trovare una chiave. Per uscire, devi seguire la stessa tecnica, cioè chiudere la porta alle tue spalle prima di aprire quella davanti. La chiave appena trovata ti permetterà di aprire la porta al livello inferiore e procedere nell'esplorazione delle Urbish Mining. Per quanto riguarda i buchi nelle sabbie mobili, potrai superarli lanciando un Freeze, un incantesimo che troverai nelle miniere stesse. Alla fine, poi, scoprirai anche come eliminare il cancello della Strega...

Un altro mitico GdR della Origin rovina il sonno a Luca Mantero di Genova, che ci ha mandato una cartolina di Tex Willer per chiederci "[...] come superare le lande desolate di *Ultima VII Part Two - Serpent Isle*; infatti sono bloccato nei pressi della tribù Gwani, perché non riesco a entrare nella città sotterranea verso est [...]". Questo problema non è un semplice enigma, ma un piccolo bug del gioco: infatti per poter procedere devi utilizzare il fischietto per chiamare il Segugio e mostrargli un oggetto di Batlin per scoprire che il fetentone è scappato verso est. A questo punto, parlando con il capo della tribù Gwani scoprirai la parola d'ordine necessaria per superare la stanza delle rune.

Gli Harkonnen turbano le notti di Mosé Risaliti e di Alessandro Acciaioli di Prato: "[...] siamo bloccati in *Dune* perché Shani è stata rapita, il morale dei Fremen è sotto ai piedi e l'imperatore Shaddam IV ci attacca regolarmente in quanto le riserve di spezia sono praticamente esaurite. Come possiamo cavarci dai guai?[...]". Beh, se non avete proprio più spezie, vi consiglio di caricare da un salvataggio precedente, perché difficilmente riuscirete a crearne abbastanza per soddisfare l'imperatore. Per trovare Shani e, contemporaneamente, risollevare il morale dei Fremen, dovete trasformare alcuni Fremen in spie e mandarli in giro per le basi nemiche per scoprire quelle più deboli (ovviamente sono quelle più lontane dalla vostra base) e in quale è custodita la vostra beneamata.

In questi giorni arrivano anche proposte di beatificazione! Marcello Atzori di Settimo Milanese promette la santificazione del sottoscritto in cambio di consigli per uscire da una spinosa situazione di *Companions of Xanth*: "[...] sono bloccato nella locazione del vuoto, dove non posso andare da nessuna parte e nessun oggetto sembra poter essermi utile [...]". Se ho capito bene dove sei finito, devi "credere" all'apparizione della porta: all'inizio vedrai solo un vago scintillio ma, parlando con la tua compagna e continuando a dire che credi di aver visto qualcosa, dopo qualche minuto la porta apparirà reale come gli altri oggetti.

Nonostante l'età, *Eye of the Beholder II* continua a dare problemi a diversi lettori. Ivan di Rovigo ci implora affinché: "[...] mi diciate dov'è la seconda chiave di Darkmoon nelle Catacombe del Tempio. Infatti riesco a trovare la prima chiave, ma dopo giorni, settimane, mesi di esplorazioni continuo a non

trovare la seconda! [...]". Grazie alla tua mappa, ho capito dove sei finito: devi raggiungere la porta del teschio (come la chiami tu) e tirare la leva che, oltre ad azionare una fireball, fa apparire una chiave nell'alcova lì vicina. Quella chiave ti permette di aprire la porta del teschio e raggiungere una zona finora inesplorata del dungeon, al termine della quale troverai la tanto agognata chiave di Darkmoon!

Diego Flavi di Roma ci faxa "[...] perché vorrei conoscere le Fatalities di *Mortal Kombat* per PC, in particolare quelle di Rayden, Scorpion e Sub Zero [...]". Per Rayden devi andare Avanti, Avanti, Indietro, Indietro, Indietro + Pugno Alto; per massacrare con Sub Zero andate invece Avanti, Giù, Avanti + Pugno Alto; infine per macellare con Scorpion fate una Parata + Su, Su.

Iniziamo la solita serie di domande/risposte "made in LucasArts" rispondendo a Marco Pompili e Luca Iacomucci che ci faxano da Urbino per chiederci aiuto per *Loom*: "[...] Dopo aver superato il tornado, arriviamo su un'isola in cui superiamo degli uomini invisibili e troviamo una pecora ammalata in una casetta. Cosa dobbiamo dare? [...]". Nel villaggio dovete solo annotare la melodia cliccando sulla culla; dopodiché dovete aiutare i pastori e suonare la melodia imparata dal pentolone sulle pecore per essere rapiti dal drago.

Come al solito *Monkey Island II* perseguita una moltitudine di lettori, tra cui Ken, che ci faxa "[...] perché non riesco a fabbricare la bambola voodo in quanto mi manca qualcosa del tessuto, anche se però ho già le ossa del nonno, lo sputo e il parrucchino [...]". Devi riempire il secchio del letame (lo trovi nella palude) e poi metterlo sulla porta di Largo, aspettare che il vostro arcinemico si sporchi l'abito con la vostra trappola, e poi prendere il biglietto della lavanderia dalla sua stanza per poter ritirare il vestito pulito. Facile, no?

Ancora *Monkey Island II*, Francesco Persico ci chiede: "[...] 1) come faccio a superare la pompa sulla cascata dell'isola di Phatt, 2) come faccio a prendere il pezzo di mappa finito sull'albero, 3) dove trovo il quadro da barattare con il pezzo di mappa del negoziante, 4) come faccio a vincere la gara di sputi sull'isola di Booty [...]". Passiamo alle risposte: 1) devi prendere la scimmietta, attirandola mettendo la banana sul metronomo del bar, 2) devi salire prima con la scala, che poi dovrai riparare con le assi e i chiodi del falegname per poter salire una seconda volta; 3) non devi scambiare un quadro, ma la polena che trovi in fondo al mare alle coordinate indicate sul libro "Grandi Naufragi del Secolo", 4) devi barare, spostando le bandierine quando gli altri si girano (per farli girare, devi suonare il corno); se non ti riesce, devi bere il drink verde con la cannuccia e sputare solo quando il vento è a favore (devi guardare la cintura della ragazza per capire quando è il momento opportuno).

Anche se sta avvicinandosi la data d'uscita del terzo episodio, il primo *Legend of Kyrandia* rimane saldamente tra le avventure più giocate dai lettori di Kappa: riguardo a questo gioco Flavio Li Pira di Monza ci chiede "[...] come posso superare la porta della Sala del Castello di Malcolm? Ho già trovato lo Scettro, la Corona e molti altri oggetti [...]". Devi raggiungere le quattro campanelle nella stanza da letto e suonarle in quest'ordine: Do, Fa, Mi e Re.

D'altra parte anche il secondo Kyrandia, *Hand of Fate*, è fonte di diverse preoccupazioni tra i nostri lettori; Michelangelo de Meis ci fa infatti sapere che "[...] sono bloccato la Caverna Oscura: penso che possa esserci una relazione tra i denti del teschio e l'albero delle lucciole, ma non riesco proprio a raccapezzarmi![...]. Hai ragione! L'unico problema, penso, è che non hai utilizzato le Fireberry per illuminare la stanza! Dopodiché basta "suonare" i denti del teschio seguendo l'ordine cromatico delle lucciole.

L'oscuro di *Alone in the Dark 2* perseguita il povero Giuseppe Monzo di Agropoli (SA) che ci chiede: "[...] cosa devo fare con la piccola Grace: ho ucciso i due cattivoni e ho preso il gettone, ma non riesco a metterlo nel juke box [...]". Devi salire al primo piano della villa e esaminare lo scrittoio nella stanza del Pirata, stando però dietro alla sedia. Troverai diversi oggetti, tra cui un bastone magico che dovrai utilizzare sul pavimento per tornare al pianterreno, dove però incontrerai un altro gangster, che dovrai far scivolare sul ghiaccio usato prima.

Concludiamo il TnT K-Box di Ottobre rispondendo a Fiorella Castellini di Cagliari che, nel lodevole intento di farmi capire dove era bloccata in *Alone in the Dark*, ha scritto praticamente tutta la soluzione del gioco! "[...] Entro in una caverna allagata, dove al centro vedo un'isoletta su cui troneggia un albero che lancia palle di fuoco e dove riesco ad appoggiare il mio amuleto. Non so cosa devo fare per concludere il gioco! Inoltre sono bloccata anche sul pianeta deserto di *Space Quest IV*, dove riesco solo a prendere una scatola di fiammiferi dal banco del bar e a evitare la gang di motociclisti [...]".
Per quanto riguarda *Alone in the Dark*, basta mettersi davanti alla pianta, accendere la lanterna con l'accendino e scagliarla contro l'albero; dopodiché dovrai scappare in fretta e furia dalla casa! Per *Space Quest IV* devi esaminare la scatola di fiammiferi per trovare la seconda parte dei codici necessari per lasciare il pianeta.

Ok, anche per questo mese abbiamo finito. Non mi resta che rimandare l'appuntamento del TnT K-Box al prossimo mese!

ANNUNCI

VENDITA

VENDO Amiga giochi originali: Mortal Kombat, Dune, F1 GP, Red Storm Rising, Body Blows Galactic, Goal e altri, a metà prezzo.
Maurizio tel. 011/334082

VENDO PC Olidata tower 486 DX2 66 MHz local bus, 8 Mb Ram, 2 hard disk, 1 drive 3 1/2 1.44 Mb, Sound Blaster Pro 2 & Gravis Ultrasound 1 Mb, scheda grafica Cirrus local bus 32 bit, lettore CD Rom 300 Kb/sec Panasonic, joystick analogico CH, mouse, monitor alta risoluzione 14 pollici, 2 porte seriali e 2 parallele, tastiera estesa, mixer audio per miscelare SB con Gravis; il tutto praticamente nuovo (6 mesi di vita) all'incredibile prezzo di L. 3.000.000. Vendo inoltre diversi giochi sia dischetto che CD ROM (tutti originali).
Paolo tel. 0424/540388 dopo le 20

VENDO Modem-Fax 14400 Bps con correzione errori e compressione dati. Completo di cavi e software (Amiga o PC). Solo 4 mesi di vita, a sole L. 350.000 escluse spese di spedizione!!!
Gaetano tel. 0935/25067 dalle 15 alle 17

VENDO Corso Pratico di Informatica primi 10 numeri + 1 copertina + dischetti + raccoglitore a L. 60.000; Elettronica e PC primi 23 numeri + 2 copertine + circuiti + video + dischetti a L. 105.000; primi 23 numeri di Focus a L. 50.000; primi 16 numeri di Gulliver a L. 60.000. Tutto in ottimo stato.
Massimiliano tel. 06/7917327

VENDO giochi originali per PC: Sam e Max L. 35.000, Freddy Pharkas L. 30.000, Larry 6 L. 30.000, Day of the Tentacle L. 40.000.
Tel. 06/36001124 (ore pasti)

VENDO originali per Amiga: MiniOffice (WP+DB+SP) L. 60.000; AmigaInbanca, Body Blows, L. 30.000; Premier Manager, Qwack, F17 Challenge, L. 20.000; per PC CD-ROM, TFX con man. in ital. L. 65.000. Scheda AudioWave 16 bit, comp. Sound Blaster Pro e Windows S. System (incl. software originale Microsoft) con microf., cuffie, interf. CD Sony, Panasonic, Mitsumi, L. 180.000.
Maurizio tel. 0775/200890 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga: Sensible Soccer L. 15.000,Sensible Soccer World Championship Ed. L. 30.000, Monkey Island 2 L. 30.000, Lotus Turbo Challenge 2 L. 20.000. Oppure scambio con giochi originali Amiga. Poi vendo in blocco dal n° 1 al n° 20 la rivista Game Power a L. 70.000.
Sergio tel. 02/45702636 (ore serali)

VENDO Amiga CD32 quasi nuovo completo di imballaggio + cavi, alimentatore, 1 joypad, 1 mouse e 30 CD a L. 800.000.
Federico tel. 02/9055625

VENDO o scambio i seguenti giochi per PC: Indiana Jones Fate of Atlantis L. 35.000, The Manager L. 25.000, The Games '92 L. 25.000, F1 Grand Prix L. 35.000. Ovviamente tutti originali e completi (manuali, confezione originale, ecc.). Spedisco in contrassegno.
Giovanni Persichetti - via Gherardi, 32 - 02100 Rieti

VENDO A500 ottimo stato + adattatore TV + manuali d'uso + 5 programmi + 20 giochi + 2 joystick + mouse a L. 400.000. Espansione 512 K L. 60.000; Action Replay II L. 60.000, Amiga + Espansione + Action L. 480.000.
Federico Anselmi tel. 0522/960781

VENDO A1200 in ottime condizioni con HD da 40 Mbyte e drive esterno a L. 700.000, stampante Star 1c24-200 a colori a L. 350.000 (con cavo) ed inoltre vendo i seguenti giochi originali per Amiga: Goal (30.000), The Chaos Engine (30.000), Soccer kid (30.000), Liberation AGA (40.000) ed altri. Tutti i giochi con scatola e contenuto (manuali, mappe, ecc.).
Giorgio Capelli tel. 02/58309285 (ore pomeridiane)

VENDO, causa errato acquisto, Super Nintendo Europeo + 6 cartucce (Super Mario All Stars, Prince of Persia, Super Tennis, Super Mario Kart, Turtles in Time, Super Ghouls'n Ghosts) + 2 joypad + alimentatore + cavo antenna. Il tutto come nuovo a L. 600.000 trattabili.
Andrea tel. 091/314165 dalle 20 alle 21

VENDO i seguenti giochi per PC in confenzione originale: PGA Tour Golf (50.000), Caesar (40.000), Ween in italiano (50.000), The Godfather (30.000), Sam & Max completamente in italiano (75.000) ed altri. Massima serietà e onestà.
Stefano tel. 02/92107281 (ore pasti)

VENDO computer Olivetti M15 portatile funzionante a rete o con batteria incorporata, 2 drive 3,5, 1 porta parallela, 1 seriale, 1 RS232 + corso di Autoistruzione per PC, antivirus vari, giochi, programmi educativi, ecc.
Dario tel. 0984/951511 (ore pasti)

VENDO Star LC 200 color, stampante con nastri inchiostrati (b/n e colori) e manuale operativo a L. 300.000 trattabili. Vendo riviste K e TGM da sett. '92 a giugno '94 a L. 5.000 cadauno trattabili.
Hu Ming An tel. 02/3492487

VENDO per PC i seguenti giochi originali: Epic (35.000), Atomino (10.000), Cover Girl Strip Poker (25.000), Spacewrecked (15.000). Vendo inoltre Windows 3.1 italiano originale (75.000), Dos italiano originale (38.000) e CD-Rom X Rated da L. 20.000.
Marco tel. 0871/63696

VENDO A500 (vers. 1.3) + espansione da 512 Kb + copritastiera + 1 joystick nuovo + Flashback, Monkey Island II, Super Frog, Syndicate, Turrican I e II, Prince of Persia. Tutto a L. 400.000.
Paolo tel. 0586/686957 dalle 12.30 alle 13.10

VENDO per Amiga e PC: Corsa Tris, programma con archivio dal 1958, grazie al quale si potranno visualizzare e stampare informazioni statistiche. Aggiornabile ad ogni concorso; Lotto Ambate, programma per la realizzazione di svariate vincite in ambata al lotto. Un programma L. 30.000, entrambi L. 50.000.
Fabio tel. 0331/251766

VENDO A2000 con 2 drive, acquistato da poco, con numerosi giochi e programmi, con manuali in italiano tra cui: Elfmania, Mortal Kombat, Universe ed altri al modico prezzo di L. 550.000 trattabili. Max serietà.
Giuseppe tel. 0884/562150

ATTENZIONE
Si ricorda che la duplicazione di software protetto da copyright è illegale

VENDO 38 numeri della rivista Amiga Byte con dischetti programmi a L. 350.000 in blocco. 50 numei di K a L. 200.000. 39 numeri di The Games Machine a L. 120.000. 11 numeri di PC Action con dischetto a L. 90.000.
Daniele tel. 0445/540066 (ore pomeridiane)

VENDO PC IBM compatibile 286 12 MHz, 1 Mb RAM, 1 floppy disk drive 3" 1/2 da 1.44 Mb, 1 hard disk da 40 Mb, scheda Vioko Paradise Super VGA, 2 uscite seriali, 1 uscita parallela, mouse, tastiera, senza monitor a 400.000 trattabili. Vendo/scambio giochi e programmi per PC IBM e compatibili.
Mirco tel. 0734/678784

CERCO

CERCO Filippo Iovine, vecchio amico di computer sparito nel nulla e Doomdark's Revenge per C64.
Alessandro Pace - via Lupatelli, 64 - 00149 Roma

SCAMBIO

Cerco possessori di Amiga per SCAMBIARE immagini 2D e 3D, moduli musicali, demo, utility ecc. Chiamate numerosi! Vogliamo espandere la nostra collezione e naturalmente anche la vostra.
Walter Labbate - via G. Marconi, 15 - 55032 Castelnuovo Garf. (Lu) - tel. 0583/62465
Massimo Toni - via La Quercia, 71 - 55055 Ponte all'Ania (Lu) - tel. 0583/709887

CONTATTI

Tracker club è una biblioteca di moduli in formato tracker per Amiga. Appassionati e compositori: richiedete le modalità per entrare a farne parte a:
Massimiliano Bellino - via Torino, 23 - 10090 Bruino (To) - tel. 011/9087344 dalle 19.30 alle 20.30

CERCO persone che si iscrivano con me all'associazione RPG '94 di Civitavecchia, di giochi di ruolo, da tavola e con il computer.
Carlo tel. 0766/580145 - Francesco tel. 0766/35466